昭和59年1月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第1号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和57年6月22日国鉄首都特別扱承認雑誌第6267号

1984 1

マイコン BASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌



特別定価 ¥350

48機種のパソコン用ソフト64本一挙掲載

移植マスタ一大作戦18 プログラム㊙テクニック公開シリーズ第2弾!!
はるみの「はるみ、ふつうの女の子なんですう！」

第3回 おらが町のマイコンショップ
―四国編―

APPLEII カンケリゲーム
BM Jr./LII₂ PIDER/ゴリラと探険隊
BM LIII/MK5 METEO
DEVIL SOLDIER
コモドール64 SKY WARSII
FM7/8 SPIRAL WORLD/KANIカニ
FP-1100 FRUITS CHANGE BOMBS
RX-78 ミサイル コマンド
JR-100 DEEPGON/DANGEROUS PATROL
JR-200 ハンターゲーム/DOUKUTSU GAME
MSX マスター・マインド
M5 百人一首/LAST CHARGE
MAX MACHINE マッドMAX
MULTI8 POKE POSITION
MZ-K/1200/700 CARRIER
MZ-700 虫歯ゲーム/はっけよい のこった
MZ-80B/2000 LADY BIRD/TIMELIMIT
MZ-2000/2200 OLFAS
MZ-2200 THROUGH WOODS
MZ-5500 MOON PANIC
PASOPIA(T)/5 秘密結社 ガマーベ
PASOPIA7 MACKY
PC-6001/MKII THE「正十二面体」/フライトシミュレータ
PC-6001MKII/6601 ベーマガ大作戦
PC-8001/MKII グランプリのハゲタカ
サンタさん がんばって
PC-8001MKII グラフィック・パズル
PC-8801/MKII 3D-トンネルGAME
PC-9801/E/F 野球拳
ぴゅう太 大和危機一髪2
SC-3000 UFO落し/たらい舟 湾内一周RACE
SMC-70 アストロ・パッツ
VIC-1001 ICE WORLD
X1/C/D 古井戸の恐怖/ALIAN HUNTER
ZX-81 TRAVEL OF BICYCLE
HC-20 スカイ・チャレンジャー
JR-800 ハリケン・ボーイ
PC-8201 AN AIR BATTLE
FX-702P ファイア・ゲーム
PASOPIA mini 火消し編ちゃん
PB-100 BATTLE SHIP/まっ赤な女の子
PC-1200 妨害電波
PC-1500 SUPER FIGHTER
PC-2001 JUMP MAN

実用プログラム・コーナー
JR-100 3けた見取り暗算
PC-6001/MKII 歴史
MZ-700 簡易給与計算

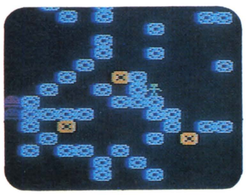








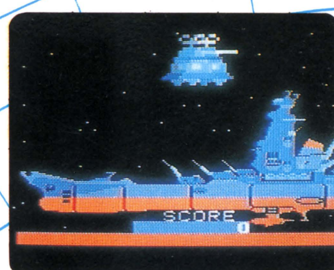




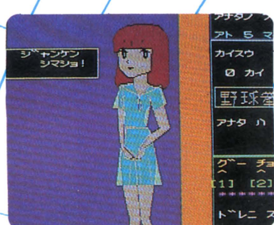


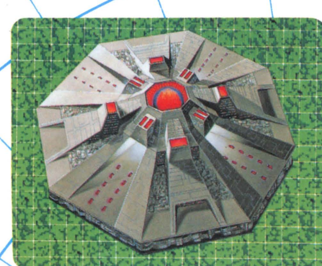












別冊付録 マイコン スーパーソフトマガジン

SHARP

ハードに信頼性があると、当然ソフト環境も整っ

いま世界中で話題の新言語LOGOも走る。経済性を重視した、組み合わせ自在のコンポタイプ。

8色カラー対応グラフィック標準装備、応用自在のクリーンメモリシステム、16ビットへの対応、MZの先進機能を受け継いだ充実したハードと、MZ-2000で蓄積されたあらゆるジャンルにわたる膨大な数のアプリケーションソフトがそのまま使えるフルコンパチブル設計。また倍精度BASIC、PASCAL、マシンランゲージなどクリーン思想を生かしてより高度なシステムへの応用。さらにいま話題の新言語LOGOも走るという充実したソフト環境にご注目ください。経済性という点からも本体だけでなく、周辺機器をも含めたコストパフォーマンスを徹底して追求、目的に合わせて手軽に、自在にMZ-2200システムが構築できます。

システムソフトウェア

●倍精度テープBASIC ※MZ-1Z003 標準価格7,000円●インタプリタPASCAL ※MZ-1Z004 標準価格12,000円●システムプログラム ※MZ-1Z005 標準価格25,000円●マシンランゲージ ※標準価格7,000円●RS-232C/GP-IBコントロールBASIC ※標準価格9,500円●ディスクBASIC MZ-2Z001 標準価格10,000円●カラーディスクBASIC MZ-2Z002 標準価格12,000円●倍精度ディスクBASIC MZ-2Z003 標準価格12,000円●フロッピーDOS MZ-2Z004 標準価格50,000円※テープバージョン■MZ-LOGO(MZ-2200/2000用、テープバージョン)別売9,800円。㈱日本ソフトバンクより発売中。

主な拡張用オプション

●データレコーダMZ-1T02 標準価格19,800円●ミニフロッピーディスクドライブ(インターフェイスおよび接続ケーブル付属)MZ-1F07 標準価格158,000円●80桁シリアルプリンタMZ-1P07 標準価格79,800円●12型グリーンディスプレイMZ-1D12 標準価格32,000円●14型カラーディスプレイMZ-1D15 標準価格72,000円●漢字ROM MZ-1R13標準価格41,800円●16ビットボードキットMZ-1M01 標準価格78,000円▶プリンタとの接続にはインターフェイスおよび接続ケーブル(各別売)が必要です。

MZ-2200
パーソナルコンピュータ 標準価格128,000円

●テープベースでMZ-2200をご使用の場合は、オプションのデータレコーダMZ-1T02が必要です。●写真のデータレコーダMZ-1T02および12型グリーンディスプレイMZ-1D12はオプションです。●画面はハメコミ合成写真です。



機種別、目的別ソフト・ハード満載!
「MZアプリケーション」
Vol.5
定価300円(A4判144頁)
●お求めは最寄りのMZ取扱店へどうぞ。

TV提供番組「パソコンサンデー」――MZ-2200を使った新講座スタート!!

毎週日曜以下の放送局で好評放映中●テレビ大阪9:30～10:00●テレビ東京9:30～10:00●テレビ愛知9:30～10:00●秋田テレビ8:30～9:00●福島テレビ23:00～23:30●テレビ静岡24:25～24:55●びわ湖放送11:25～11:55●奈良テレビ12:00～12:30●テレビ和歌山9:30～10:00●西日本放送7:00～7:30●沖縄テレビ8:30～9:00●熊本県民テレビ8:30～9:00 ※テキスト「楽しく学ぶパソコンBASIC」980円(新紀元社)発売中!! 司会:大和田獏/斎藤とも子・講師:Dr.パソコン宮永好道……………………以下の放送局ではMZ-700を使った講座放映中●北海道放送24:00～24:30●東北放送24:00～24:30●新潟放送7:15～7:45●長野放送9:30～10:00●石川テレビ24:25～24:55●京都放送17:30～18:00●山陽放送24:05～24:35●広島テレビ7:00～7:30●テレビ西日本24:26～24:56●琉球放送24:00～24:30●山梨放送7:30～8:00

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
●お問い合わせ、資料請求は…シャープ㈱国内産機営業本部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

資料請求券
MZ-2200
MZ-700
ベーシックマガジン

てきます。MZのベストセラー。

選べる3タイプ、豊富なアプリケーション。ビギナーからマニアまであらゆる人々に選ばれています。

ハードに人気が出ると、ソフトが増える。ソフトが増えるとハードに人気が出る…。いまMZ-700シリーズは、人気が人気を呼んでベストセラー。上達に合わせて進化するクリーン設計、家庭用カラーTVも使える、さらに高度なシステムへの可能性を秘めた優れた拡張性。こうした信頼のハードに応えて、すぐに使える市販アプリケーションソフトの豊富さも群を抜いています。ホビーから実務まであらゆる目的に、そしてあらゆる人々に活用していただきたい自信作です。

〈主な特長〉●アドレス空間64Kバイト、オールRAMのクリーンメモリシステム ●高機能・高速CPU Z80A搭載 ●カラー対応BASIC装備 ●MZ-80Kシリーズ・80C・1200のシステムソフト(PASCAL、マシンランゲージ等)が活用可能 ●BASICを考慮した使いやすいキー配列 ●ひらがな、英小文字対応(ディスプレイ) ●グラフィック機能を装備した4色カラープロッタプリンタ内蔵(MZ-731) ●家庭用カラーTV、専用カラーディスプレイ(別売)による多彩なビジュアル対応

パーソナルコンピュータ
MZ-700 シリーズ

■MZ-711 標準価格79,800円 ■MZ-721(データレコーダ内蔵)標準価格89,800円
■MZ-731(データレコーダ・カラープロッタプリンタ内蔵)標準価格128,000円

MZ-700の魅力を拡げるプレイボックス

MZ-700シリーズでゲームを楽しむ、プログラミング学習をする。そうした使い方だけではもの足りなくなったユーザーに、ぜひおすすめしたい多機能ユニットがMZ-1U03です。3スロットの拡張ユニットとしての機能のほかに、オーディオ機器やビデオデッキなどエレクトロニクス機器をインテリジェント化したり、テレビ、照明の制御など、リレーBOXとしても活用できます。

▼MZ-700シリーズ用拡張ユニット
MZ-1U03 標準価格35,000円

●写真はMZ-731、14型カラーディスプレイMZ-1D05(標準価格69,800円)、拡張ユニットMZ-1U03(標準価格35,000円)はオプションです。●画面はハメコミ合成写真です。
●画面は「オーク」制作の"ダイヤモンド・チェイス"より。



マルチウインドウ機能をはじめ
新たな知的能力を秘めた
16ビットの最新鋭機

パーソナルコンピュータ
MZ-5500 シリーズ

MZ-5521…………標準価格 388,000円
〈256KバイトRAM標準装備・ミニフロッピー2基内蔵〉
MZ-5511…………標準価格 288,000円
〈128KバイトRAM標準装備・ミニフロッピー2基内蔵〉
MZ-5501…………標準価格 218,000円
〈128KバイトRAM標準装備〉

●写真はMZ-5521、カラーディスプレイMZ-1D11(標準価格113,000円)およびマウスMZ-1X10(標準価格19,800円)はオプションです。



パソコンに求められるあらゆる機能を搭載した8ビットMZの最上位バージョン

パーソナルコンピュータ
MZ-3500 シリーズ

MZ-3531 標準価格320,000円
〈ミニフロッピー1基内蔵〉
MZ-3541 標準価格410,000円
〈ミニフロッピー2基内蔵〉

●写真は本体(MZ-3541)、キーボード(MZ-1K06標準価格38,000円)、CRT(MZ-1D03標準価格163,000円)を組合せた例です。※画面はオプションのグラフィックボード、グラフィックメモリ(×2)を使用した例です。



磨きぬかれた性能も鮮やかな新次元クリーンコンピュータ

パーソナルコンピュータ
MZ-2000

〈10型グリーンCRT・電磁メカカセットデッキ内蔵〉

※画面はオプションのグラフィックボードを使用した例です。





パソコンが、たちまちホームワープロ。

●マイクロフロッピィディスクドライブ内蔵で能力が飛躍的にアップ。
1ドライブ143Kバイトの3.5インチマイクロフロッピィディスクドライブを内蔵したので、プログラムやデータのアクセスが格段にスピードアップ。しかも操作は容易。抜群のコストパフォーマンスです。さらに拡張ドライブユニット(別売)を追加すれば2ドライブ286Kバイトまで拡張できます。

●買ったその日からホームワープロ。
1024文字の漢字ROMを内蔵。さらに添付の日本語ワープロソフトでJIS第一水準の2965文字をカバーし、買ったその日からホームワープロとして楽しめます。専用プリンタ(別売)を接続するだけで、美しくプリントアウトできます。

●話すパソコンから歌うパソコンへ、音階つき音声合成機能。
好きな言葉を音声にできるボイスシンセサイザが2オクターブの音階をマスターしました。

●色彩あざやかな表示、カラーグラフィック機能。
320×200ドットでは4色、160×200ドットでは15色のドット単位カラー表示ができます。

●TVやビデオ画面にパソコンの表示を合成、スーパーインポーズ機能。
インタフェース内蔵なので、 別売スーパーインポーズユニットを接続するだけで合成ができます。

●メロディアスに演奏、ミュージックシンセサイザ機能。
ミュージックシンセサイザLSI内蔵により、8オクターブ、三重和音の演奏ができます。

●クラスを越えた余裕と実力、大容量メモリ。
RAM64KB、ROM96KB(BASIC＋マシン語32KB、漢字ROM32KB、キャラジェネ16KB、音声データ16KB)実装の大容量メモリです。
●Main CPU/μPD780C-1(4MHz)、Sub CPU μPD8049(8MHz)●スクリーン構成/40文字×20行●CRT/RGB、セパレート出力方式(PC-60M43により15色表示可能)、コンポジット出力方式、RF出力方式●寸法365×113×380(mm)●重量4.5kg

●すぐに使えるディスクソフトが5枚ついています。
1. 日本語ワードプロセッサ(事例集つき)
2. 英文カナワードプロセッサ・表計算(パソカルク)
ミュージック・ユーティリティ
3.4.5. アドベンチャーゲーム(小松左京先生監修)

ひとりひとりに応えます
NECのパソコンファミリー 国内実績No.1

PC-2000シリーズ　PC-6000シリーズ PC-6001mkII本体　PC-6600シリーズ　PC-8000シリーズ PC-8001mkII本体

C&C
Creative Life

鉄矢のデジタル日記

日記も手紙もパソコンで打つ今日この頃。
思いを、画面に打ちこんでいく。自分の言葉が、活字になる。
言葉がふしぎと輝いてくる。別の自分に出会ったような、ときめきがある。
思いをカタチにするパソコン、PC-6601。NEC発、暮らしの中へ。



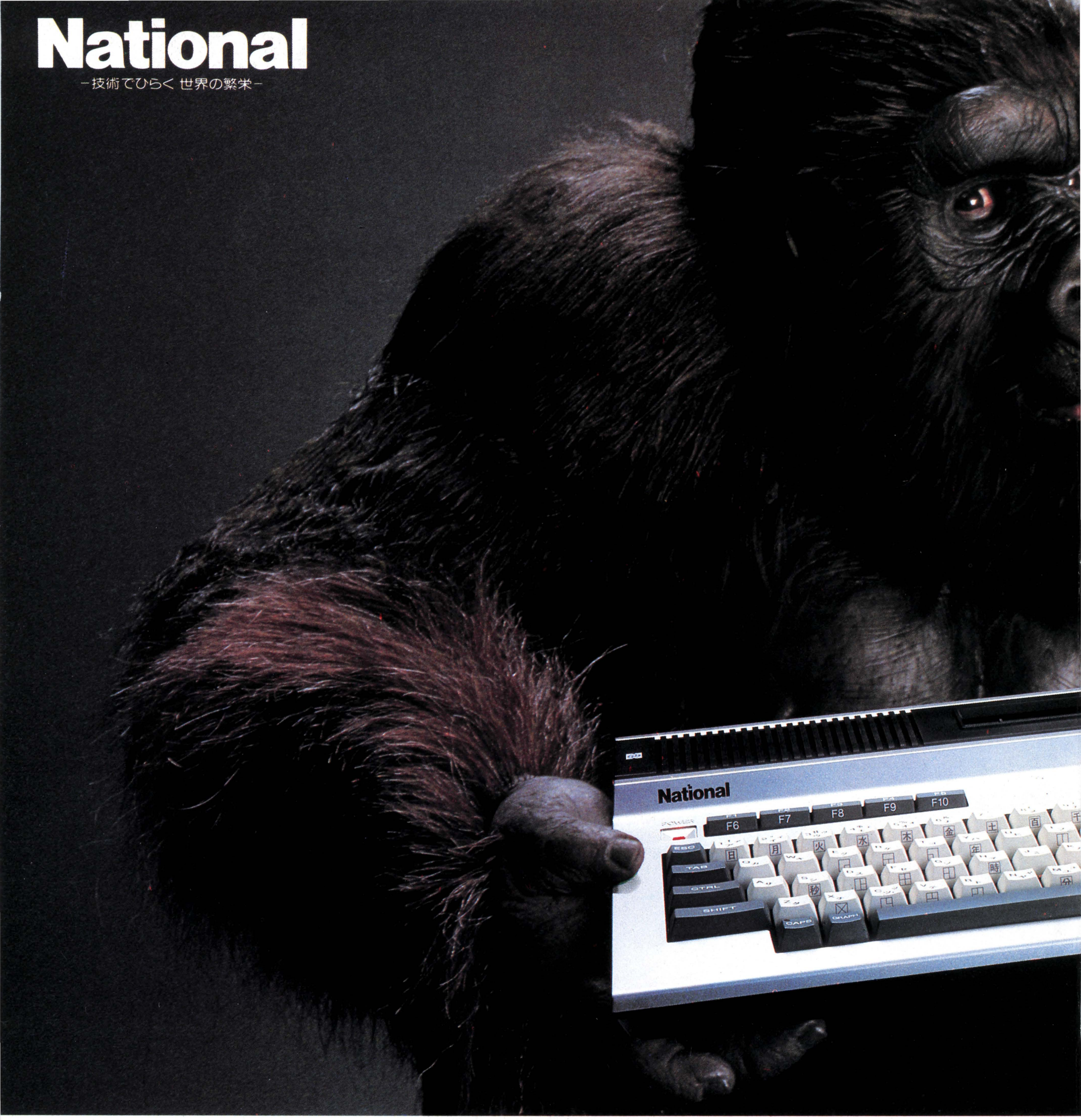
フロッピィ内蔵パソコン 新発売

*NEC*パーソナルコンピュータ
PC-6600シリーズ

PC-6601本体標準価格143,000円
14型カラーディスプレイPC-60M43 標準価格65,800円
ディスプレイ置台PC-66M75……標準価格 5,500円
サーマルプリンタPC-PR401……標準価格39,800円

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター 〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル) ☎(03)452-8000代

PC-8200シリーズ | PC-8800シリーズ PC-8801mkII本体 | PC-100シリーズ | PC-9800シリーズ PC-9801E | PC-9800シリーズ PC-9801 | PC-9800シリーズ PC-9801F | N5200 モデル05



マニアライクなキーボード、基本に徹したナショナル

僕らのコングが復活した。パソコンという、時代を呼吸する新しい生き物となって。共通言語MSXベーシックをしゃべり、MSXの基本思想に徹して、ムダを省いた設計。待ってたんだ、僕らの王者よ。

MSXはパソコンの未来規格です。 ハードとソフトの互換性が実現されたから、MSXマークのはいったものなら、プログラムも周辺機器も自由に使えます。MSXをマスターしておけば、将来も有望。さあ、コングと共に無限の可能性を追いかけよう。

未来を考えた、基本忠実設計です。 パソコンの流れを変えるMSX。だから、キングコングはその基本思想に忠実なのです。例えば、キーボードはビジネスにも使えるマニアライク仕様。うちやすい大型キーが魅力です。長いあいだ使っていただくための堅ろうなボディ、あきのこないカラーリング。プリンタなどの周辺機器も統一性あるデザインに仕上げられています。ナショナルMSXはエキスパートにもビギナーにも、MSXに親しんでいただく好機です。

手ごたえ充分、パワフルな32KBベーシックです。 14桁の倍精度関数や強力なエラーハンドリング命令などを持ったパワフルなベーシックが、君のチャレンジに鋭く応えます。高度なプログラムづくりはもちろんのこと、基本I/Oシステムが公開されていますから、高速な機械語プログラムも効率よく作れます。

君の上達に合わせて進化する、ダブルスロット設計。 2つのスロットに拡張RAMやROM、様々なインターフェイスカートリッジを差し込めば、自由にシステム拡



MSXパソコン。

張可能。将来、シンセサイザー機能などのカートリッジも生まれる予定。共通言語MSXベーシックを使いながら拡張性を満足させる、ナショナルの技術力です。

本体/パーソナルコンピュータCF-2000 標準価格54,800円

▶寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232㎜▶重量=3.6kg 別売周辺機器/カラーディスプレイ&テレビTH14-N25G標準価格84,800円・プログラムレコーダRQ-8300標準価格18,000円・ジョイスティックCF-2201標準価格3,500円(×2本)・カラープロッタプリンタCF-2311標準価格69,800円・プリンタインターフェイスカートリッジCF-2121標準価格8,000円・周辺機器の接続には別売の専用コードが必要です。●ナショナルクレジット・ローンもご利用ください。●お問い合わせ、カタログのご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒561 大阪府豊中市稲津町3丁目1番1号 松下電器産業㈱ SBC部 MBM係まで。MSXマークのはいったものは互換性があります。ソフトウェアもハードウェアも自由に使うことができます。MSXはマイクロソフト社の商標です。

ナショナル 松下電器



キングコング™*

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ(新発売)

つきあうほど

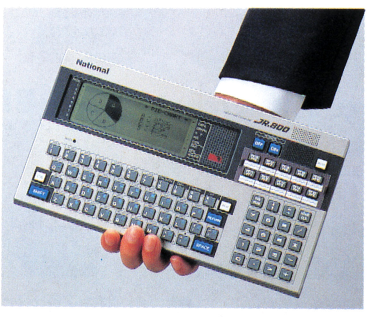


音声入力もできる（音声認識パナボイス《JH-600》と接続）
フロッピーディスクともつなげる
限りない発展性を秘めた
ファミリーパソコン《JR-200》

くっきり8色のカラー表示、3重和音、64種のユーザ定義図形機能…など数かずの特長で大好評のファミリーパソコン《JR-200》。ご家庭のカラーテレビ、専用カラーモニタのどちらにも直結でき、ホビー用に使ってよし、学習用に使ってよし…と、楽しみ方もいろいろ。RAMメモリー32Kバイトの大容量に加え、オプションとして新たに5インチミニフロッピーディスクユニット（320KB、両面倍密度、増設も可能）も用意。ホームユースにはもちろん、広くビジネス用にもお使いいただけます。

JR-200　標準価格 **79,800円**

●別売専用カラーCRTディスプレイTX-12T1標準価格64,800円●別売5インチミニフロッピーディスクユニットJR-F01 標準価格 128,000円●JR-F02（増設用）標準価格118,000円●別売プログラムレコーダRQ-8300標準価格18,000円●専用ジョイスティック２本直結可能



科学技術計算やビジネス用に…
携帯に便利なB5サイズに
高度な機能を凝縮した
ハンドヘルドコンピュータ《JR-800》

科学技術計算に、ビジネスの情報処理に、学習・ホビー用に…と幅広く活用できるのがこの本格的ハンドヘルドコンピュータ《JR-800》。いつでもどこでも使える重さ710g（乾電池含む）、B5サイズ（幅260×奥行143×高さ34mm）の小さなボディにパソコンなみの機能を凝縮。たとえば大きな表も描ける大容量8行液晶表示。高度な科学技術計算も正確にこなす単精度10桁、倍精度20桁の高精度。8種類の異ったプログラムの独立管理が可能。さらにRAM16Kバイト、ROM20Kバイトの標準装備など、まさに〝持って歩ける高性能〟です。

JR-800　標準価格 **128,000円**

●別売グラフィックプリンタJR-P20標準価格34,800円 ●この《JR-800》は、新発売の音声認識パナボイス《JH-600》と直接つないで、音声によるプログラムの入力やコントロールが可能です。

パーソナルコンピュータ

に高性能…JRシリーズ。



●「ひらけゴマ!」がパソコンで…

さて、この《JR-200》の新しい発展性をご紹介いたしましょう。新発売の音声認識パナボイス《JH-600》との接続(RS-232C ユニットを使用)で、なんと音声によるプログラム入力やコントロールが可能になったのです。つまり一度、自分の声でプログラムの命令語などを登録しておけば、あとはキーボードにふれることなく"RUN"、"PRINT"…と呼びかけるだけでパソコンを自由にコントロールできるというわけです。

●電子メモ(62項目記憶)、高級音声合成電卓、さらにはシステムコントローラとしても…

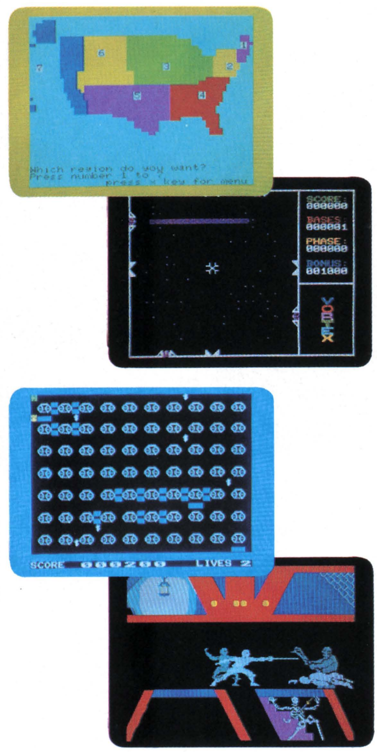
ところでこの《JH-600》は、パソコンの音声入力装置(RS-232C適合シリアルコネクタ端子によりパソコンなどと接続。JR-800専用端子によりJR-800と接続)以外にも「電子メモ」や「高級音声合成電卓」としてのアプリケーションも備えた便利な一台。またパラレル(6bit)のBinary出力端子を有し、外部の任意の機器の音声コントロールも可能。「システムコントローラ」としてHA(ホームオートメーション)のさきがけとなるものです。

《JH-600》

ナショナル音声認識パナボイス

JH-600 標準価格 **135,000円**(マイクロホン別売)

■美しい画面で、プログラミングも容易



●《JR-200》を使用して作ったプログラム画面例

こちら初心者大歓迎の手軽なBASIC学習機《JR-100》



ナショナル パーソナルコンピュータ

ナショナル
松下電器
松下通信

●お問い合わせは……松下通信工業㈱情報システム事業部 〒226 横浜市緑区佐江戸町600 電話(045)932-1231(代表)

●ナショナルクレジットも、ご利用下さい。●JRシリーズご購入の際は、販売店名など記入事項をご確認のうえ、必ず「保証書」をお受け取り下さい。

ナショナルショウルームへお気軽にどうぞ。多数の製品をご自由にお試しいただけます。●梅田阪神 電話(06)345-4161 ●京都(075)223-2281 ●テクニクスギンザ(03)572-3871 ●札幌(011)221-8090 ●仙台(0222)65-1111 ●山形(0236)24-2100 ●宇都宮(0286)37-2222 ●横浜(045)641-2031 ●新潟(0252)41-7133 ●静岡(0542)47-5121 ●名古屋(052)951-6211 ●神戸(078)391-4110 ●山陰(0852)26-2121 ●広島(082)244-2181 ●四国(0878)51-3333 ●北九州(093)531-5227 ●福岡(092)473-7891 ●熊本(0963)54-2841

信頼と創造の富士通

つき合い いいね、X。(エックス)

富士通のMSX新発売。



《FM-7》とつなげば、なお楽しい。

《FM-X》は、《FM-7》とつなぐことにより、ユーザエリアが32KBに拡張。《FM-7》側のプリンタが使用できます。また、《FM-7》の拡張BASICにより、MSXだけでは味わえないスピード感あふれるスプライト機能が実現。8オクターブ3重和音の立体感あふれるステレオサウンドも楽しめます。

MSXマークはマイクロソフトの商標です。

友だちづき合いできるパソコン《FM-X》

ニュースです。話題です。富士通から、話題のMSX対応のパソコンが出ました。名前は《FM-X》。ゲームに、家事に、学習に、家中で楽しめる市販のソフトがいっぱい。MSX-BASIC搭載。16色カラーグラフィック表示。8オクターブ3重和音のサウンド機能。カートリッジスロットを装備etc。家庭用TVや、お手持ちのスピーカーと接続して、だれもが簡単に、すぐ楽しめます。いわば親しい友だちづきあいできるパソコン《FM-X》。ここから楽しいパソコンの世界がひろがります。

'83大阪パソコンFM祭り 心斎橋プラザビル1階・2階(地下鉄心斎橋駅下車)
12月19日(月)14:00〜19:30/20日(火)10:00〜19:30/21日(水)10:00〜19:30
大人気FMシリーズを、さらに盛りあげるソフトハウスと周辺機器メーカー35社が勢ぞろい。しかも明石家さんま、月亭八方、林家小染ら人気落語家が来場するなど、トクするイベントがいっぱい。この興奮を、キミはガマンできるか。

新発売



友達みたいなパソコン
FM-X エックス
¥49,800(本体価格)



君も《FM-X》のモニターになろう。

パソコンファン感涙のお知らせです。人気・実力No.1の《FM-7》を、今、お求めになると、富士通のパソコン《FM-X》のモニターになっていただけます。抽選により200名様、なんと期間は1年間。このビッグチャンスを、お見逃しなく。

●**応募要項**　《FM-7》の本体に添付されているアンケートハガキに必要事項と、その裏面下部に ①《FM-X》モニター応募 ②本体製造番号(=S/N 本体裏面に表示されています)をご記入のうえ、昭和59年1月31日(当日消印有効)までにお送りください。
＊発表は当選者へのご通知をもってかえさせていただきます。

富士通株式会社 半導体統轄営業部 〒105 東京都港区虎ノ門2-3-13 ☎(03)502-0161



人気No.1の興奮パソコン
FM-7
セブン
¥126,000
(本体価格・簡易言語ソフト付)

MSX
FM-X
エックス


ことしもゲームパソコン
マッピー ©NAMCO
正義感あふれる元気なポリス、マッピー！ニャームコたちに気をつけ、盗品を集めよう。
ムーンパトロール ©IREM
月面探険は危険がいっぱい。UFOの攻撃を、クレーターをかわせ!!
ディグダグ ©NAMCO
地底を掘り進んでモンスターをやっつけるおなじみの決定版。
リアルテニス ©TAKARA
本格派マニア待望のテニスが登場。他にはない新しいプレイ展開です。
★カートリッジタイプ ¥4,800
カセットテープタイプ¥1,800 (2ゲーム入)
アップルーン ©TAKARA
悪漢ブルガアップル城の宝を狙う。正義の弓矢でやっつけろ!!
アップアップバルーン ©モンキーパンチ doo, TAKARA
モンパンソフト第1弾。ギャルス・バレイに集まるギャルをバルーンで射とめよう。
豆漫画本付
ギャラックス ©NAMCO
極悪エイリアン"ギャラガー"を壊滅せよ！未来的スペースアタック!!
2800円シリーズ
ドラゴンアタック ©TAKARA
最新鋭のファイターロボットで、迫り来るメカドラゴンを向かえ撃て！
プーヤン ©KONAMI
仔豚を救うお母さん。オオカミ軍団の風船攻撃が恐いぞ～。
パワーパック ©NAMCO
世界的アイドルとなったパックマンの続編。やっぱり面白さ強力!!
2800円シリーズ
フルーツサーチ ©TAKARA
楽しいパーティー。彼女の好きなくだものは何かな？
ヘビーボクシング ©TAKARA
白いマットに炸裂するボクサーファイト!! パワフルなスポーツタイプ。
スーパーコブラ ©KONAMI
スーパーヘリを駆使してさまざまな上空を突破。目標は機密物だ！
ガッタンゴットン ©KONAMI
ファンタジーメイズの決定版。列車の線路をつないで高得点へ。
©NAMCO
©NAMCO
©NAMCO
本格的コンピューター麻雀 発売決定!!
★本格的コンピューター麻雀
オモチャ屋さんで見て、ふれて実感!!
本体¥49,800
ゲームパソコンM5
Game personal computer
ネットワーク
大阪 ウメダ なかよし
〒550 大阪市西区九条1-14-27
☎06-312-1703
東京 喜屋
〒167 東京都杉並区上荻1-16-16
☎03-391-6468
広島 マルタカ子供百貨店
〒730 広島市中区本通4番8号
☎082-247-1440 担当 佐々木
名古屋 デンマーク
〒483 江南市市役所西 名草線沿
☎05875-4-2626
大阪 ポニーランド
〒547 大阪市平野区瓜破2-1-13
ダイヤモンドシティ4F
☎06-708-1663 担当 ならもと
年末年始セール
(1/31迄)
左記店舗にて特別プレミアム進呈!!
ゲームパソコンM5本体をお買上げの方に、学研出版おもしろクリエイティブを！
その他関連商品をお買上げの方はM5ファンクラブに無料で入会できます！
M5
遠隔地の方にはお店の方で便宜をはからいますので、御希望の方は、上記店舗まで、住所、氏名、年令、商品名を明記の上、現金書留にて御申し込み下さい。又、ゲームパソコンM5には多数のオプションがありますので、詳しくは60円切手同封の上、上記店舗まで資料請求下さい。
TAKARA
〒125 東京都葛飾区青戸4－19－16
☎(03)603－2131(代表)
関西地区(大阪)編
大阪府
●阪急百貨店玩具売場 大阪市北区 ☎ 06-361-1381
●高島屋大阪店玩具売場 大阪市難波 ☎ 06-631-1101
●大丸心斎橋店玩具売場 大阪市難波 ☎ 06-271-1231
●近鉄阿倍野店玩具売場 大阪市阿倍野区 ☎ 06-624-1111
●阪神百貨店玩具売場 大阪市北区 ☎ 06-345-1201
●なかよし 大阪市九条 ☎ 06-581-6713
●高島屋泉北店玩具売場 堺市 ☎0722-93-1101
●ニチイ新金岡店玩具売場 堺市 ☎0722-52-5121
●ダイエー鳳店玩具売場 堺市 ☎0722-75-1147
●高島屋堺店玩具売場 堺市 ☎0722-38-1101
●千里阪急玩具売場 吹田市 ☎ 06-831-1221
●西武高槻店玩具売場 高槻市 ☎0726-83-0111
●松坂屋高槻店玩具売場 高槻市 ☎0726-82-1111
●グリーンプラザ1号館パスカル 高槻市紺屋町 ☎0726-82-7634
●西武八尾店玩具売場 八尾市 ☎0729-97-0111
●ニチイ八尾店玩具売場 八尾市 ☎0729-96-0550
●ジャスコグリーンシティ玩具売場 寝屋川市 ☎0720-34-4111
●ニチイ布施店玩具売場 東大阪市 ☎ 06-782-1391
●長崎屋ひょうたん山店玩具売場 東大阪市 ☎0729-88-3810
京都府
●近鉄京都店 京都市京都駅前 ☎075-361-1111
●高島屋京都店 京都市河原町 ☎075-221-8811
兵庫県
●大丸神戸店玩具売場 神戸市 ☎078-331-8121
●ジャスコ姫路店玩具売場 姫路市 ☎0792-24-2411
●ダイエー塚口店玩具売場 尼崎市 ☎ 06-427-4401
●ニチイ西宮店玩具売場 西宮市 ☎0798-64-0021
●ニチイ加古川店玩具売場 加古川市 ☎0794-25-4121
●ジャスコ三木店玩具売場 三木市 ☎07948-3-3155
和歌山県
●オークワ玩具売場 田辺市 ☎0739-24-0410
●オークワ玩具売場 新宮市 ☎0735-21-2261
岡山県
●ドレミ 津山市 ☎08682-2-0571
●イズミ玩具売場 岡山市 ☎0862-31-1321
島根県
●バンビ 松江市 ☎0852-22-7715
広島県
●イズミ玩具売場 安古市 ☎08287-2-1333
●イズミ玩具売場 高陽市 ☎08284-3-1111
●イズミ玩具売場 呉市 ☎08462-2-1101

TOSHIBA

"STUDY"ためになるソフトは、パソピア7だともっとためになる。

(※写真の大きさは同比率ではありません。)



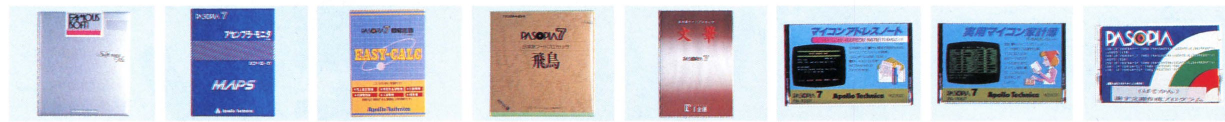
●算数(4年)	●算数(5年)	●中学必修英単語	●中学必修英文法	●日本史年表	●世界史年表	●化学	●プロタイピスト
T-2K41………7,500円	T-2K51………7,500円	T-2251………3,800円	T-2254………3,800円	T-2261………3,800円	T-2262………3,800円	T-2260………3,800円	T-7602………2,800円

"GAME"おもしろいソフトは、パソピア7だともっとおもしろい。



●ドア・ドア	●バルチック艦隊を追え	●イエローデブマリン	●アルフォス	●ザ・スパイダー	●ベジタブルクラッシュ	●パッキングス	●詰将棋
T-1E01………3,800円	T-1C03………5,400円	T-1B01………3,500円	T-1E03………4,800円	T-1H04………3,800円	T-1H01………3,800円	T-1502………3,900円	T-1604………2,800円

"BUSINESS"&"HOME USE"役に立つソフトは、パソピア7だともっと役に立つ。



●AUTO1	●アセンブラ・モニタ	●EASY-CALC	●飛鳥(日本語ワープロ)	●文筆(日本語ワープロ)	●マイコンアドレスノート	●実用マイコン家計簿	●ぱそかん(漢字文書作成)
(紹介)JICC・28,000円	T-1608………9,800円	T-1607………9,800円	T-4502………9,800円	T-4174………9,800円	T-7604………2,800円	T-7603………3,800円	T-4501………3,000円



ますます凄いぞ、パソピア7

"BOOK"参考書を読めば、パソピア7をもっと楽しく活用できる。



●この他にも多数のソフト・出版物が販売されています。

またまたパソピア7が凄くなった。新発売のオプションで、活躍の場がさらに拡がった。

①**カラープリンタ(新発売)**カラーグラフィック画面をクッキリとコピーします。7色のカラー印字で美しさあざやか。グラフィックと文字の混在印字ができ、さらに、グラフィックは最大横640ドットの印字が可能です。

②**ミニフロッピーディスクユニット(両面倍密)(新発売)**厚さは従来の半分、設置面積は30%。場所をとらない。消費電力も重量も従来の約40%という省エネ軽量設計。しかもこれまでのソフトがそのまま使用可能。



PA7232
価格69,800円

③**コンパクトフロッピーディスクユニット(新発売)**さらに軽量、さらに小さなボディ。しかも記憶容量はA/B面各140KB。増設コンパクトフロッピーディスクユニットを1台接続可能。



新発売
PA7221
価格158,000円
②

①
新発売
PA7291
価格123,000円

好評発売中
本体価格(PA7007) **119,800円**

PASOPIAシリーズ
- ●パソピア16 ●パソピア7
- ●パソピア ●パソピア5
- ●パソピアミニ ●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)507-6285

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

ソフト充実 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区虎ノ門1-26-5(第17森ビル)東京芝浦電気㈱OA機器事業部(03)507-6758・6759までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン 札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)711-1915/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

EPSON



ビジネス用から、学習、ボビーそして家庭用までますます充実した専用ソフトウエア集。

EPSON BASICをフル活用したソフトウエアが揃いました。買ったその日から、機能を充分活かせる充実したプログラムの数々。用途に合わせてお選びください。



市販のソフトだけでは物足りないというパソコン通に。HC-20の奥深さを追求する学習資料集。

デスクタイプのパソコンと同レベルの性能を持つHC-20。BASICはもちろん、機械語も容易に組めます。徹底研究した資料集も、ぞくぞくと発行されています。



①
日本ソフトバンク社発行の「HC-20」専用情報誌。創刊号から数えてすでに4号、毎号ホットなハンドヘルド活用法を満載。各￥480

②
CPU6301搭載のHC-20だから、機械語もマスターできます。基礎知識から応用テクニックまで徹底研究￥2,900 新紀元社刊

③
初歩のBASICから、使えると便利なBASIC命令までEPSONBASICの入門書￥2,200 新紀元社刊

④
HC-20専用プログラムライブラリ。オペレーションの解説もわかりやすい初心者必携の一冊。￥2,800アスキー出版刊（本書のプログラムをマイクロカセットで発売中。各￥3,000）

⑤
技術評論社の「HC-20、100％活用法」￥2,200題名のとおりHC-20の能力をフルに活用するやさしい解説書

⑥
ラジオ技術社発行の「HC-20大事典」￥2,900 HC-20の機能と性能を全面的に生かすことを徹底追求した、ユーザー必携の実用書。業務に密着したプログラムも満載。

⑦
工学社発行の「HC-20科学技術プログラム集」1。￥2,500円 教育から実務まで幅広く使える、物理・化学・工業力学のBASICプログラムを一挙に100本掲載。

⑧
清文社出版の「携帯用コンピュータによる・新しい会計システム」￥1,500 会計事務でのHC-20の活用法を詳しく解説（本書のプログラムをマイクロカセットで発売中。）

⑨
コンピュータの楽しさが1題1題増していくHC-20専用「プログラミング300題」日刊工業新聞社発行￥1,300

⑩
HC-20の基礎から応用まで8週間でマスターするためのテキストブック。ギャルド社発行 全9冊組 ￥2,500



● エプソンHC-20、100％活用キャンペーン展開中。　**HC-20、100％活用セット ￥158,000**

●HC-20●マイクロカセットドライブ●マイクロカセット3本●「HC-20、100％活用法」、「HC-20 BASIC8週間」の指導書をセット。全国ショップで展開中。

エプソン株式会社
●本社／〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80 ☎0263-52-2552代

エプソン販売株式会社 ●本社／〒160東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル内私書箱6109号☎03-348-7121(大代)・大阪支店／〒530大阪市北区西天満4-14-3住友生命御堂筋ビル11階☎06-365-5071・名古屋営業所／〒460名古屋市中区新栄町2-13栄第一生命ビル9階☎052-962-7001・札幌営業所／〒060札幌市中央区北一条西2丁目札幌時計台ビル6階☎011-222-2821・仙台営業所／〒980仙台市本町1-12-12山万ビル6階☎0222-63-3691・長野営業所／〒390松本市深志2-2-9加納ビル2階☎0263-36-7251・広島営業所／〒730広島市中区幟町3-1第3山県ビル4階☎082-223-2811・福岡営業所／〒812福岡市博多区博多駅前3-4-8郵政互助会博多ビル4階☎092-471-0761●詳しい資料のご請求は、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、もよりのエプソン販売までお申込みください。

HC-20
資料請求券
マイコン
BASIC

YAMAHA

MSXマークの付いているソフト及び周辺機器が利用できます。 MSX



いま、新しい「自由」がはじまる。ヤマハMSX。

ホームパーソナルコンピュータ YIS303/503

いま、新しい「自由」を獲得したパソコンが、ボクたちの前に姿を現わす。ヤマハからホームパーソナルコンピュータYIS303/503、新登場。基本アーキテクチャーは話題の共通仕様MSX。これまでハードやソフトの「互換性」がないために味わった不自由さ、それがもう無縁となるドリームマシンだ。目的に合せてMSX共通の豊富なソフトや周辺機器を選択していけば、ゲーム・学習サポートを始め、ワープロやデータベースに、さらにはニューメディアのインターフェースにまで、ヤマハMSXは、ボクたちの望み通りに変身する。またヤマハ独自の音楽拡張機器やソフトでシステムアップすれば、YIS303/503は本格的ミュージックコンピュータに早変り。FM音源による高度なサウンドで自動演奏はもち論、音声合成から最高8重奏のオーケストレーションまで思いのまま。その他、自分だけの音作り、演奏データの記憶・再現等、無限の音楽パフォーマンスを秘めている。パソコンの新しい「自由」、ヤマハMSX。



YIS303

¥49,800



YIS503

¥64,800

■資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局
私書箱3号 日本楽器製造株式会社AY-XI係まで

※MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

二度とないぞ、こんな顔合わせ。

マクセル「'84漫画家カレンダー」プレゼント!

〆切は12月末日。抽選のうえ1月早々にお送りいたします。

いま、マクセルが実施中の「漫画家カレンダー・プレゼント」が大好評。あなたも、このチャンスをお見逃しなく。マクセルがオリジナルにつくった「漫画家カレンダー」は、当代一流の5人の漫画家――久里洋二、岩本久則、古谷三敏、秋竜山、ちばてつや、ジョージ秋山の各氏――が、マクセルのために筆をとってくれたもの。イマジネーションあふれるフロッピーディスクの世界が描かれています。二度とない顔合わせによるマクセルの「漫画家カレンダー」。すべてにオリジナリティを大切にする人にこそ似合います。さっそくご応募ください。

●応募方法：官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、パソコンの有無（お持ちの方はフロッピーのドライブ装置の有無も）をご記入の上お送りください。**●応募期間**：昭和58年11月1日～12月末 **●応募先**：〒104 東京都中央区銀座3－3－1 日立マクセル株式会社宣伝グループ「マクセル'84漫画家カレンダー・プレゼントF･BM係」**●当選発表**：賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。発送は1月早々に行ないます。



maxell
FLOPPY DISK

オリジナリティあふれる人は、カレンダーもオリジナル。



maxell

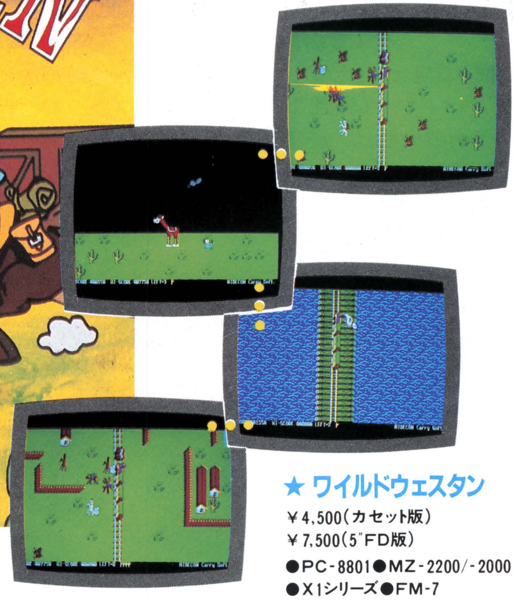
日立マクセル株式会社 営業本部／東京都中央区銀座3-3-1〒104☎03-567-6221㈹●資料のご請求は宣伝グループF･BM係へ。



NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
タイトーテーブルゲームシリーズ

ソフトなのに歯が立たない。

株式会社ニデコと株式会社タイトーが提携して生まれた、タイトーテーブルゲームシリーズ。テーブルゲーム機のノウハウを盛り込み、プロ感覚で鍛えられた最先端ゲームソフトです。

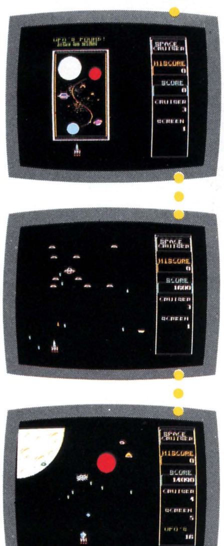


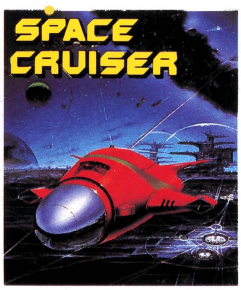
★ ワイルドウェスタン

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5″FD版)

●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7

次々に襲ってくる列車強盗を倒す、痛快、迫力満点の西部劇。列車は線路に置かれた岩のため停止。ギャングを全部倒すたびに画面は荒野、鉄橋、家、砦、駅と変わっていきます。また画面の途中ではボーナスシーンが登場。馬が放り上げたコインを射ちぬくとボーナス得点が2倍になります。シェリフはサボテン、岩、列車などに当たると落馬するので要注意。無事、列車を目的地まで守りぬいてください。



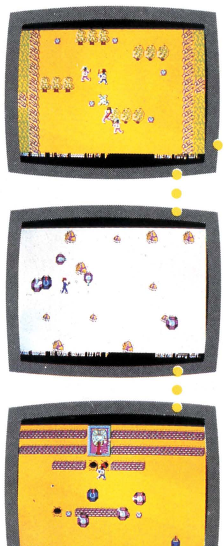


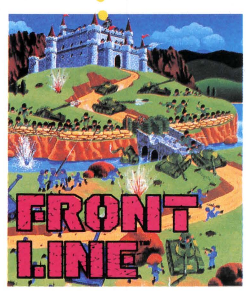
★ スペースクルーザー

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5″FD版)

●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7/-8

AD2100年。地球の平和を脅やかす侵略者に敢然と立ち向かい、敵惑星を壊滅させる大宇宙クルージングゲーム。UFO連隊、アステロイドゾーン、エイリアン群、敵クレーター基地を次々に撃破していきます。





★ フロントライン

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5″FD版)

●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7

白兵戦、戦車戦と、次々に展開する戦闘場面。ウォーゲームの決定版です。画面は、地雷原、谷間戦、草原戦、砂漠戦と打ち勝ち前線を突破して、敵陣地占領でPART I。つづいてPART II、III と進攻します。

お詫び:「フロントライン」(FM-7用カセット版)にキャラクターの出ない個所が一部ありました。交換させて頂きますので、ソフト情報センターまでお問い合わせください。

ニデコムソフト第1弾、好評発売中。

コンボイ5000、Uボート、キングアウト〈PC-8801、FM-7/8〉/キーボードトレーニング、ファイリングゲーム、F.B.I.アンタッチャブル〈X-1〉/三次元迷路、グランプリ、ジムカーナ、クィックス〈MZ-700〉●各¥3,000　¥3,500



お詫び:「キーボードトレーニング」にバグがありました。交換させて頂きますので、ソフト情報センターまでお問い合わせください。

株式会社 ニ デ コ

■ニデコ・ソフトセンター
〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F(中央営業所電子機器課)☎03(253)0761代
■ニデコ・ソフト情報センター
〒101東京都千代田区神田須田町1-7-1ウィン神田高橋ビル4F(コンピュータプラザ・ニデコ)
☎03(251)8061代
■本社
〒102東京都千代田区九段南4-5-11☎03(262)9511代
中央営業所電子部品課/立川営業所/横浜営業所/水戸営業所/諏訪営業所/いわき出張所/高崎出張所/上田出張所/静岡出張所
●お問合わせ、御注文はニデコ・ソフトセンターまで。/ソフト内容についてのお問合わせ、及び資料請求は請求券を付けてニデコ・ソフト情報センターまで。

請求券SOFT

池袋東口に待望のマイコン大型サービス店　良心的営業方針は熱烈大好評！

マイコンセンター60



下記の組合せは、ほんの一例です。本当に納得のゆく機種や組合せをご指定下さい。すべて断然ご有利なウルトラプライスにて皆さんの夢多きパソコンライフへの一助とさせていただきます。

夢のジョイント価格

"RGB14" カラーディスプレイ
データーレコーダー
●頭金なし、ボーナスなし

品　名	合計標価	特　価	月々(×48回)
NEC PC8001mkII	207,400円	179,000円	4,900円
富士通FM-7	210,400円	182,000円	5,000円
東芝PASOPIA 7	204,200円	164,000円	4,500円
日立MARK 5	202,400円	170,000円	4,600円
三菱マルチ8	210,600円	179,000円	4,900円
NEC PC-6001mkII	167,400円	150,000円	4,100円

■いずれもウィンター特価セール中

フロッピーディスク、プリンター　ウィンターセール

●ディスクドライブ		定価	特価
TF-20	PC用セット	¥178,000	→ ¥134,000
	FM用セット	¥182,000	→ ¥137,000
LFD550	PC用セット	¥160,000	→ ¥129,400
	FM用セット	¥170,000	→ ¥137,000
K305	PC用(新製品)	¥140,000	→ ¥124,000
NH200F	FM用(新製品)	¥159,800	→ ¥137,000

●プリンター		定価	特価
PR201		¥305,500	→ ¥271,000
FP-80K	PC用	¥201,300	→ ¥167,000
	標準型	¥196,600	→ ¥164,000
RP-80FT	PC用	¥111,500	→ ¥ 92,000
	標準型	¥110,800	→ ¥ 91,500
RP-80	PC用	¥ 96,500	→ ¥ 79,500
RITEMAN	FM用	¥ 92,300	→ ¥ 73,800

フロッピーディスクには、ケーブル・システムディスク付、又、ディスケット５枚サービス　プリンターはケーブル付、プリンター用紙1,000枚サービス！

天才のヒットビット SONY SMC-777

電源を入れるとモニターの画面にソフトウェアのメニューが出てきます。わずらわしい「ロード」作業をシャットアウト!!



- ●本体 SMC-777　148,000円
- ●カラーモニターKX-13CDI　89,800円
- ●カラーケーブルSMK-702　6,800円

合計標価 244,600円

シャープ MZ-2200



グリーンか、カラーか。
カセットか、
フロッピーか……。

自由に組めるコンポタイプMZ、登場。

- ●本体…………… 128,000円
- ●モニター(MZ-1D15)　72,000円
- ●DR(MZ-1 2)……　19,800円

合計標価 219,800円
↓
ウルトラプライス

(クレジット例)
頭金0円(ボ)0円
月々6,700円×36回

シャープパソコンテレビ X1c アクティブタイプ

いまコンピューターと映像のクロスオーバー

使いやすさとコンパクト化を追求、キーボード、CPUを一体化。グラフィックRAM内蔵。さらに、カラープロッタプリンタも装着可能。

本体	CZ-801C
14型カラーモニター	CZ-801D
チルト台	CZ-81T

合計標価 228,100円
↓
ウィンター特価 199,000円



バンダイ RX-78 GUNDAM



- ●本体 59,800円
- ソフト(エキサイト・ベースボール) 6,000円

合計標価 65,800円 ➡ ウルトラプライス

(クレジット例)頭金0円

SEGA SC-3000



- ●本体 29,800円
- ●BASICレベルII 5,000円

合計標価 34,800円➡31,000円

華々しくデビューのMSX機(月々/15回払)

ナショナル	HB-55	54,800	3,500
SONY	CF-2000	54,800	3,500
東芝	HX-10S	55,800	3,600
三菱	ML-8000	59,800	3,900
サンヨー	MPC-10	74,800	4,900
日立	H1	62,800	4,100
富士通	FM-X	49,800	3,200

お電話1本、お葉書1枚で!! 全国即納システム（配送料は完全無料）

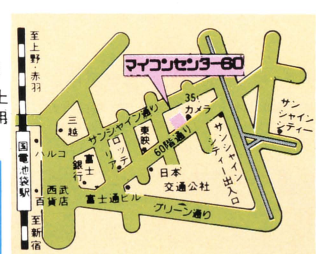
理想の機種や組合せが決まりましたら、さっそくお電話か、お葉書で、お申し込み下さい。

●日本一安いクレジット1回〜60回までの自由自在
ご来店、熱烈歓迎！ 朝10:00から、夜8:00まで！

お申し込み方法

①商品名(メーカー、型番)②合計金額③お支払方法(クレジット　現金又はリース)④クレジットの時…月払い及びボーナス払いご希望⑤お名前⑥年令⑦ご住所⑧電話番号⑨お職業⑩他、ご意見、ご希望などを官製葉書に、ご記入の上下記宛ご郵送下さい お金のやりとりは１円もなしでも、お手元に全品が揃います。(頭金0円のとき)●銀行振込ご利用の方は住友信託銀行池袋支店　普通口座No.2706052にお振込下さい

※送金手数料は差引OK　※口座名：㈱マイコンセンター



お問い合せ
お申し込みは
マイコンセンター60
BM係
☎03-980-1360(代)
〒170 東京都豊島区東池袋1-21-5（サンシャインシティー出入口前）

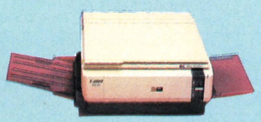
シルベスタージャパン ☎03-981-3563(代)

SYLVESTER JAPAN



Canon ミニコピア

パーソナル時代を切り開く
可愛いけれどやること凄い
カートリッジコピー



世界最少・最軽量
ミニコピア PC-10
本体価格 248,000円
(PCカートリッジ・ブラック1個を含む)
ルンルン特価 **226,000円**
頭0円、月々10,900円×24回 ボ0円



自動給紙機構の
ミニコピア PC-20
本体価格 298,000円
(PCカートリッジ・ブラック1個、ユニバーサルカセットを含む)
ルンルン特価 **272,000円**
頭0円、月々13,100円×24回 ボ0円

別売 PCカートリッジ
ブラック・セピア・ブルー・赤・緑
(各色 共) 24,000円

驚異のグラフィックスで新次元に突入
パソコンテレビ X1C アクティブタイプ



使いやすさとコンパクト化を追求。
キーボード、CPUを一体化。
グラフィックRAM内蔵。
さらに、カラープロッタプリンタも装着可能

パーソナルコンピュータ CZ-801C	119,800円
14型カラーディスプレイテレビ CZ-801D	99,800円
チルト台 CZ-81T	8,500円

合計標価 **228,100円 → 199,000円**
頭金0円 月々9,600円×24回 ボ 0円

新登場！
天才のヒットビット
SONY

電源を入れると、モニターの画面にソフトウェアのメニューが出てきます。



わずらわしい「ロード」作業をシャットアウト!!

■本体 SMC-777	148,000円
■カラーモニター KX-13CD1	89,800円
■カラーケーブル SMK-702	6,800円

合計標価 **244,600円 → 220,000円**

華々しくデビューのMSX機(月々/15回払)

SONY	HB-55	54,800	3,500
ナショナル	CF-2000	54,800	3,500
東芝	HX-10S	55,800	3,600
三菱	ML-8000	59,800	3,900
サンヨー	MPC-10	74,800	4,900
日立	H 1	62,800	4,100
富士通	FM-X	49,800	3,200

富士通 FM-7 ¥126,000

System 1 (入門セット)	System 2 (テレビセット)	System 3 (実践セット)
+ 入門書プレゼント	+ 入門書プレゼント	+ BASIS 教本プレゼント
+ VISION(加賀) +ケーブル ¥81,600	+ CZ-14DDS(シャープ) +ケーブル ¥91,600	+ VISIONIII(加賀) +ケーブル ¥101,600
+ FMレコーダ(MB27501) ¥12,800	+ FMレコーダ(MB27501) ¥12,800	+ TF20+I/Fセット +システムディスク ¥182,000
		+ FP-80K+ケーブル +漢字ROM ¥232,300
合計標価 ¥220,400 ↓ **¥189,000**	合計標価 ¥230,400 ↓ **¥196,000**	合計標価 ¥641,900 ↓ **¥525,000**
頭0円、月々3,100×48 ボ12,000円×8	頭0円、月々3,100×48 ボ13,000円×8	

NEC PC-8001mkII ¥123,000

System 1 (入門セット)	System 2 (テレビセット)	System 3 (実践セット)
+ 入門書プレゼント	+ 入門書プレゼント	+ BASIS 教本プレゼント
+ NH-14DD(ニデコ) +ケーブル ¥71,600	+ C-14N12PV(NEC) +ケーブル ¥101,600	+ NH-14DD(ニデコ) +ケーブル ¥99,800
+ 三洋データレコーダ(MR-11DR) ¥12,800	+ 三洋データレコーダ(MR-11DR) ¥12,800	+ PC-80S31 +PC-8037-2W ¥175,000
		+ FP-80K+ケーブル +漢字ROM ¥233,300
合計標価 ¥207,400 ↓ **¥177,000**	合計標価 ¥237,400 ↓ **¥210,000**	合計標価 ¥631,00 ↓ **¥545,000**
頭0円、月々3,100円×48 ボ1万円×8	頭0円、月々3,100×48 ボ15,000円×8	

バンダイRX-78GUNDAM



●本体 59,800円
●ソフト 6,000円
(エキサイト・ベースボール)
合計標価 65,800円
↓
57,000円
頭0円 月々10,000円×6 ボ0円

SEGA SC-3000



●本体 29,800円
●BASICレベルII 5,000円
合計標準価 34,800円 → **31,000円**

お申し込み方法

頭金なし 完全保証 無料配達

日曜配達可

❶商品名（メーカー、型番）❷合計金額❸お支払方法（クレジット／現金又はリース）❹クレジットの時……月払い、ボーナス払のご希望額❺お名前❻ご住所❼電話番号❽年令❾職業❿その他ご意見、ご希望などを官製ハガキにご記入の上ご郵送下さい。

銀行振込みは住友信託銀行池袋支店 普通口座No4823034 シルベスター・ジャパン㈱へお願いします。

年中無休!! **電話でOK！**

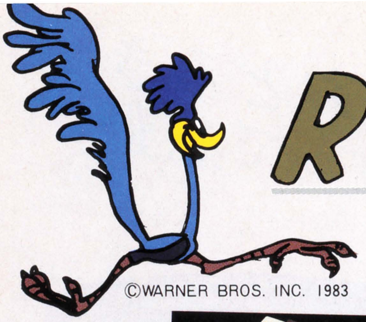


お問い合せ・お申し込みは

SYLVESTER JAPAN
シルベスタージャパンBA係

MC−60ファミリー
サポートセンター内
ショウルーム・セミナルーム

☎03-981-3563(代)
〒170 東京都豊島区東池袋1-21-5
サンシャインシティー出入口



©WARNER BROS. INC. 1983

ロードランナー

ROAD RUNNER

☎03-981-3462(代)

フロッピーディスク・プリンター

		定価	特価
●ディスクドライブ			
TF-20	PC用セット	¥178,000	→¥134,000
	FM用セット	¥182,000	→¥137,000
LFD550	PC用セット	¥160,000	→¥129,400
	FM用セット	¥170,000	→¥137,000
K305	PC用(新製品)	¥140,000	→¥124,000
NH200F	FM用(新製品)	¥159,800	→¥137,000
●プリンター		¥	
PR201		¥305,500	→¥271,000
FP-80K	PC用	¥201,300	→¥167,000
	標準型	¥196,600	→¥164,000
RP-80/FT	PC用	¥111,500	→¥ 92,000
	標準型	¥110,800	→¥ 91,500
RP-80	PC用	¥ 96,500	→¥ 79,500
RITE MAN	FM用	¥ 92,300	→¥ 73,800

フロッピーディスクには、ケーブル・システムディスク付、又、ディスケット5枚サービス/プリンターはケーブル付、プリンター用紙1,000枚サービス!



FP-80



LOGITEC K305

NEC

PC-8001mkII

COMASワープロセット

新発売!

- コマスWP-M 2
- PC-8001mkII
- 漢字ロムPC-8
- リョウョウRT-1420C
- エプソンTF-20Nセット
- エプソンFP-80

合計標価 642,100円

→ 526,500円

頭金0円 月々13,000円×36回㋭30,000円×6回



PC-9801F

- PC-9801F2
- PC-KD551
- PC-PR201

合計標価 814,000円

→ ウルトラ大特価

頭金0円 月々19,800円×48回㋭0円

基本セット 品名	合計標価	特価	月々(×48回)
NEC PC-8001mkII	207,400円	179,000円	4,900円
富士通FM-7	210,400円	182,000円	5,000円
東芝PASOPIA7	204,200円	164,000円	4,500円
日立MARK5	202,400円	170,000円	4,600円
三菱マルチ8	210,600円	179,000円	4,900円
NEC PC·6001mkII	167,400円	150,000円	4,100円
シャープX-1C	228,100円	199,000円	5,400円

シャープMZ-2200

グリーンか、カラーか、カセットか、フロッピーか……。

学習セット(月々7,300円)



- ●MZ-2200
- ●CZ-1D15
- ●MZ-1T02
- ●MZ-1T07
- ●MZ-1E08
- ●MZ-1C35

標準価格 316,400円 → 269,000円

クレジット例
① 頭金0円 月々7,300円×48回
② 頭金0円 月々5,000円×48回㋭13,700円×8回

年中無休

頭金なし 無料配達

完全保証 日曜配達可

お申込み方法

①商品名(メーカー、型番)②合計金額③お支払方法(クレジット/現金又はリース)④クレジットの時……月払い、ボーナス払のご希望額⑤お名前⑥ご住所⑦電話番号⑧年令⑨職業⑩その他ご意見、ご希望などを官製ハガキにご記入の上ご郵送下さい。

銀行振込みは住友信託銀行池袋支店 普通口座No4823047 ロードランナー・システムズ㈱へお願いします。

電話でOK!

新しいオフィスを創造する
東芝日本語
ワードプロセッサ

東芝
TOS WORD
JW-1



標準価格 648,000円 → 特価 495,000円

頭金0円 月々7,900円×60回 ㋭2万5千×10回



お問い合せ・お申し込みは

ROAD RUNNER
ロードランナー BA 係

MC-60ファミリー
サポートセンター内
ショウルーム・セミナルーム

☎03-981-3462(代)

〒170 東京都豊島区東池袋1-21-5
サンシャインシティー出入口前

お正月のゲームは、これで決まり!!





頭脳派シミュレーションゲーム

大石油王

大人も子供も巻きこむおもしろさ！

ついに出た！ハイセンスな頭脳派シミュレーションゲーム。50万＄を元手に、うまくいけば500万＄の大石油王。しかしまてまて、よーく考えないと下手すりゃ破産ということもあり得る。しかも途中で、いろいろ邪魔者が入ってくるし、こりゃなかなか大変だぞ。さてコツコツ行くか、大きく賭けるか、ウームここが油田オーナーとしての腕の見せどころ。

〈特長〉
1人から4人まで楽しめるシミュレーションゲームです。1人用ではコンピュータの強さが5段階まで換えられます。
〈使用言語〉マシン語＋BASIC

対応機種（テープ版）
- PC 8801
- FM-7
- PASOPIA7
- X1

定価¥4,600

GALACTRON

オールマシン語処理で超高速！スピードとスリルの超ハイテクニックゲーム。

暗黒の宇宙空間を突き進んで行く一団の黒い戦艦。行く先々に死をもたらす、その艦隊の最終目標は、緑の惑星「地球」。危うし人類、危うし地球！超高速戦闘機〝ジェスター〟を駆使し、君は人類最後の砦「地球」を救えるか。





対応機種（テープ版）
- PASOPIA7
- PC-8801

定価¥3,600

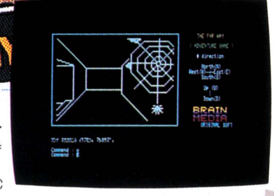
〈特長〉
スピードを3段階に変化させて楽しむことができます。

THE FAR WAY

ジグソーパズルや迷路より、おもしろい、本格的アドベンチャーゲーム。



君は散歩のために外へ出ようとドアを開けた。するとそこには、これまでに見たこともない別の世界が広がっていた。一歩外へ出たその瞬間、自分の家は消え失せ、あとかたもなくなった。この時から君のアドベンチャーは始まった！必ずどこかに元の世界へ通じる道がある。しかし出口への道は遠く険しい………。無事帰れるよう幸運を祈る。



〈特長〉今までのアドベンチャーゲームの速さに不満をお持ちの方に最適な高速処理。
〈使用言語〉マシン語＋BASIC

対応機種（DISK版）
- PC-8001〈N-BASIC〉
- PC-8001mkII〈N-BASIC〉
- PC-8801〈N-BASIC〉

定価¥5,800

好評発売中

やめられない　とまらない

はじめたらやめられない面白さ満載。パソコンをRUNさせたその時から君とコンピュータの腕比べ、知恵比べ。胸ワクワク、ドキドキ……そんな興奮をおぼえながら、さあ君はコンピュータを越えられるか。



特別価格で大奉仕!!



NEC PC-9801F

●大容量640KBのミニフロッピーディスクを本体に実装した16ビットマシン●漢字ROMなど豊富な日本語処理機能●RAM128KB標準実装●パソコンを一層使いやすくする〝マウス〟が接続できます。

(フロッピー1台内蔵) ¥328,000
(フロッピー2台内蔵) ¥398,000





NEC PC-8801mkII

●両面倍密度ミニフロッピーディスクを内蔵●RAM64KB、V-RAM48KB標準実装●多彩な表現が可能な640×400ドットのグラフィック機能●漢字ROM内蔵●PC-8801の数多くのソフトウェア資産をそのまま利用できます。

(本体のみ) ¥168,000
(フロッピー1台内蔵) ¥225,000
(フロッピー2台内蔵) ¥275,000

NEC PC-6601

●3.5インチマイクロフロッピーディスク内蔵●日本語ワープロ、英文ワープロのソフトも付いてワープロ機能充実●音階機能がついて、唄ってくれるパソコン誕生●PC-6000シリーズのソフト、周辺機器を継承●パソカルク、アドベンチャーゲームのソフト付

★本体標準価格¥143,000

話題の新製品も続々入荷！

熱くなってきたパソコンの世界！ 人気のベストセラー機が、フロッピーディスクを搭載して続々登場。MSX対応機も出揃って、いよいよおもしろくなってきた今、ラオックスは、確かな情報をお届けいたします。

MSX MSXとは、今までメーカー、機種によってあった違いを取り除くことによって、より使い易く、汎用性の高いものへと考え出されたものです。



話題のMSX対応機

東芝 ●HX-10D

●カートリッジポンで簡単操作●RAM64KB実装●16色の美しいカラー画面●8オクターブ、3重和音●2本のジョイスティック端子付

東芝ホームコンピュータ PASOPIA IQ

★本体標準価格¥65,800

HIT BIT SMC-777



SONY ●SMC-777

★本体標準価格¥148,000

3.5インチ・マイクロフロッピーディスク搭載！

●8つのソフトを入れたSMC-777オリジナルディスク付属●4096色(別売カラーパレット使用)から自由に16色を選んで表示することが可能



●ホビー、学習、MSXからビジネスまで

ソフトも充実！

パソコン選びの大きな決め手となるソフトウェアの充実度。その大切なソフトをホビーから、今話題のワープロなどビジネスユースにいたるまで大量展示！もちろんMSX用ソフトも一早く入荷。ご来店の上、目的に合ったソフトをじっくりお選び下さい。



プリンター
エプソン ●RP-80
●アンダーライン機能など多彩な文字種と豊富なファンクション●印字速度100CPS
★標準価格¥89,000



プリンター
スター ●DPX-510
●120桁/秒,60行/分とトータルな高速印字を実現●上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能
★標準価格¥85,000



14型カラーディスプレイ
NEC ●PC-8054
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2000文字(80文字×25行)
★標準価格¥65,800



14型カラーディスプレイ
NEC ●PC-KD551
●ドットピッチ0.39㎜の高解像度●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2000文字
★標準価格¥118,000

ビッグセール

只今、好評開催中！

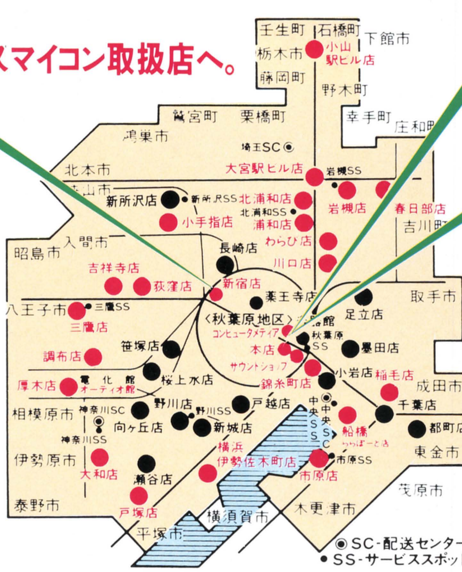
'84 1/20(金)まで

●お求めは、お近くのラオックスマイコン取扱店へ。

新宿店 マイコンシティ 新宿駅東口、靖国通り ☎03 350-1241

秋葉原 本店 国電秋葉原駅前徒歩2分 ☎03 253-7111

ラオックス コンピュータ メディア 国電秋葉原駅中央通り ☎03 253-1341



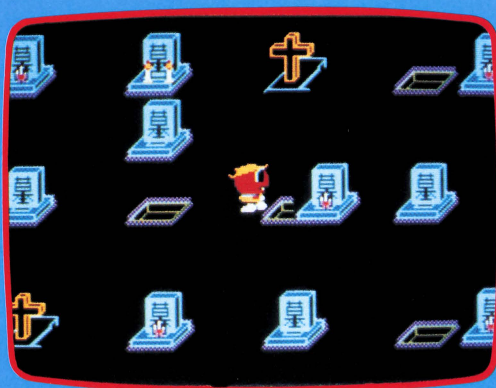
東京地区	サウンドショップ	●秋葉原駅前	☎03-253-7111
	マイコンショップ	●秋葉原駅、万世橋そば	☎03-253-7111
	三鷹店	●新30m道路沿い	☎0422-32-3741
	吉祥寺店	●吉祥寺駅北口	☎0422-21-3471
	調布店	●調布駅北口	☎0424-84-0211
	荻窪店	●国鉄荻窪駅北口	☎03-398-5100
	錦糸町店	●錦糸町駅ビル4F	☎03-634-2131
埼玉地区	浦和店	●浦和駅前コルソ4F	☎0488-24-5311
	岩槻店	●岩槻消防署近く	☎0487-57-2561
	北浦和店	●北浦和駅西口	☎0488-33-8811
	わらび店	●わらび駅東口	☎0484-43-2161
	大宮駅ビル店	●大宮駅ビル〝ピノ〟5F	☎0486-44-3551
	春日部店	●春日部駅西口	☎0487-54-4171
	小手指店	●小手指駅北口、駅前大通り(角)	☎0429-23-1851
	川口店	●川口駅東口	☎0482-56-0011
千葉地区	市原店	●五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
	稲毛店	●稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
	船橋ららぽーと店	●ららぽーと2F	☎0474-34-3971
神奈川地区	厚木店オーディオ館	●小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	横浜伊勢佐木町店	●伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	大和店	●大和電報電話局	☎0462-61-2011
	戸塚店	●戸塚消防署前	☎045-881-3161
栃木	小山駅ビル店	●小山駅ビル2F	☎0285-23-4652

★5000円以上お買い上げの場合、当社配達区域内は無料配達致します★本店、新宿店においては地方発送承ります★首都圏に網羅したサービススポットでアフターサービスも万全です。

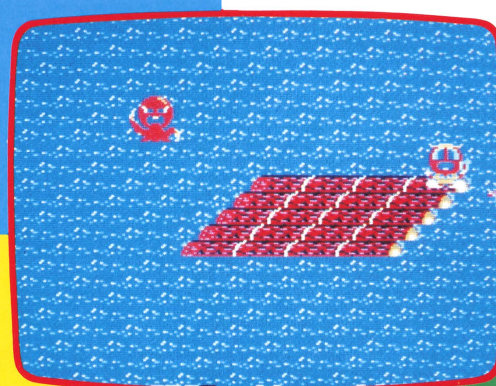
X1D用ソフト新登場

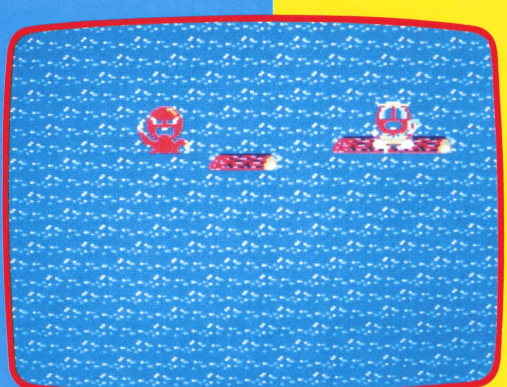
3インチ フロッピーディスク版

・・・・THE・えんま大王・・・・



言語マシン語 ￥4,800





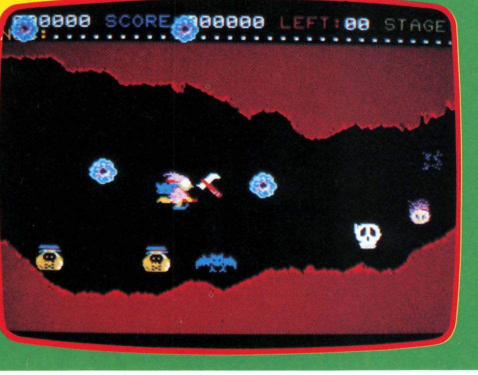


ある日の午後、あなたが彼女と楽しいデートをしていると、草むらから突然出てきた毒ヘビにかまれ、彼女は帰らぬ人となり、深い悲しみにくれていると、天国の神々が、「彼女は今、地獄のえんま大王の下で、天国か地獄に行く審判をうけている。今夜墓地に行き、地獄への道を見つけ、大王から彼女を取りかえせば、２人は再び結ばれる。帰りには天国へ行くが良いだろう？。」という話を聞せた。そして彼は、墓地で地獄への道をオバケの追撃をかわしながら探しあて霊界へ、深い霧の中を過ぎると、三途の川の桟橋があるが、船のかわりにイカダしかなく、そのイカダに乗り三途の川を渡ろうとするが、水中から攻撃してくる海坊主を撃退しないとイカダが沈んでしまう。三途の川を渡ると、そこは地獄城の入口、中はエレベーターガイコツが上下し、その下は血の海、オバケや鬼どもが……やっとの思いで最上階、大王をたおして彼女と再会！そして２人は、天国への階段を………

・・・・魔法使いマハリト・・・・・

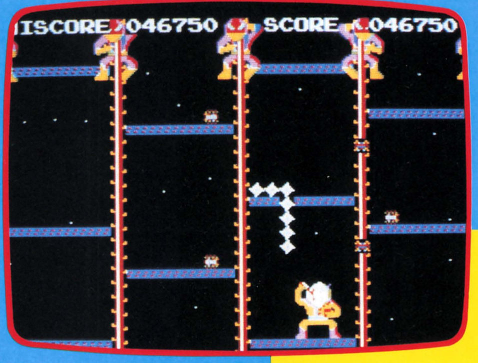


マハリトおばさんは魔法使いです。大王様の命令で人間界に住んでいて、年に1度、明け方の午前3時、魔法の国の方角に、金星の見える夜大王様に報告書を持っていかなければなりません。特に今年は、100年に1度の昇進試験、今までの修業の成果を見せれば、毎年、人間界を往復しなくてもすむのです。魔法の国までの道のり多くの難関を、のりきることができるでしょうか？

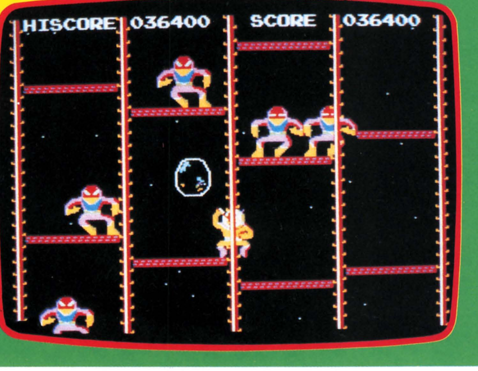


言語マシン語 ￥4,800

・・・・バトル オブ ヒーロー・・・・



人気者のウレトルマンが、鉄骨ビル登り。彼の人気をねたむスッパイダマンは、その妨害を計画し、あみだ戦法で攻撃してくる。ウレトルマンは、シャボン玉爆弾でそれをのがれ、半分まで登ると、スッパイダマンの小グモ攻撃にかわり、ウレトルマンは、スパーク光線でそれをかわす、やっと屋上に登ったウレトルマンは、かっこよく飛び立とうとするが失敗して地上に落ちてやりなおし？



言語マシン語 ￥4,800

㊟機種によって画面は異なります。

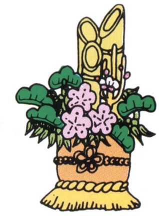
※通信販売は、ソフト名を明記の上お近くのハドソン・ベーシックマガジン係まで現金書留にてお送り下さい。(送料無料)

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

頭金ゼロ・毎月のお支払いもゼロ お支払いはボーナス2回払い!

ツクモウルトラ クレジット



話題の新製品MSX・16ビットが続々入荷!!

ソニー HIT BIT フェア(12月24日㊏・25日㊐)

期間中<HB-55・SMC-777>お買い上の方に松田聖子のポスタープレゼント!
東京各店・札幌店・名古屋店の店頭で開催!!

MSX コーナー



ソニー
HIT BIT
HB-55

セット1 本体HB-55+カラーTV KV-14D2(¥57,800)+データレコーダー TCM-3000D(¥14,800)+ジョイスティックJS-55(1本¥4,500)
=合計定価¥131,900

富士通 **FM-X**
本体標準価格¥49,800



- お手持ちのオーディオとも接続可
- RFコンバータ内蔵 ●16色カラーグラフィック
- ひらがな表示のシリンドカルキーボード採用!

東芝 **HX-10D**(RAM64Kバイト)
標準価格¥65,800
HX-10S(RAM16Kバイト)
標準価格¥55,800
- ゲーム作曲、グラフィック作成、ビジネスなど幅広く対応! ●RAM容量は実装64Kバイト
- 16色カラー表示

サンヨー **WAVY10**(MPC-10)
(ライトペン・ライトペンソフト付属)標準価格¥74,800
ライトペンによってパソコンが変わります。
- 付属のライトペンでテレビ画面に直接絵や文字が自由に書けます ●16色カラー表示

日立 **MB-H1** 標準価格¥62,800
- 3段階にコンピュータの演算速度が変えられるスピード・コントロール機能搭載 ●RAM最大96Kバイトまで拡張。

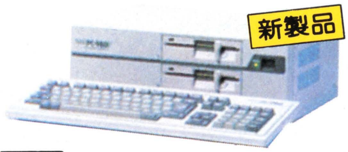
三菱 **ML-8000** 標準価格¥59,800
- 10キー・ボックス(16進キー)接続可能 ●拡張ボックスを利用すれば増設RAMボード、漢字ROM、FDDなど接続可能。

ナショナル **CF-2000**
標準価格¥54,800

ヤマハ **YIS-303**(RAM16Kバイト)
標準価格¥49,800
YIS-503(RAM32Kバイト)
標準価格¥64,800

NEC 16ビットパワフルに、より身近に
PC-9801F

PC-9801F1(1フロッピィモデル)……¥328,000
PC-9801F2(2フロッピィモデル)……¥398,000



新製品

Aセット PC-9801F1+K124P(14インチ640×400ドット高解像度カラーモニターTV¥115,000)+接続ケーブル
=合計定価¥444,800→特価**¥386,000**

Bセット PC-9801F1+NH14DE(14インチ640×400ドット高解像度カラーモニターTV ¥118,000)+接続ケーブル
=合計定価¥447,800→特価**¥40[illegible],000**

Cセット PC-9801F2+K124P+接続ケーブル
=合計定価¥514,800→特価**¥448,000**

Dセット PC-9801F2+NH14DE +接続ケーブル
=合計定価¥517,800→特価**¥468,000**

シャープ16ビットパソコン
MZ-5500

- **MZ-5501** 標準価格¥218,000
128KバイトRAM標準装備、MZ-5501は従来のMZシリーズ用ミニフロッピーMZ-1F07、MZ-1F02、MZ-80BFをお持ちの方のためのモデルです。
- **MZ-5511** 標準価格¥288,000
128KバイトRAM標準装備、ミニフロッピー1基内蔵
- **MZ-5521** 標準価格¥388,000
256KバイトRAM標準装備、ミニフロッピー2基内蔵。



新製品

カーソル(+)を自在にコントロールします。
簡易入力装置
MZ-1X10
標準価格¥19,800

Aセット MZ-5501+K124P(モニターTV640×400ドット¥115,000)
合計定価¥333,000→特価**¥282,000**

Bセット MZ-5511+K124P
合計定価¥403,000→特価**¥342,000**

Cセット MZ-5521+K124P
合計定価¥503,000→特価**¥429,000**

新製品好評発売中

NECパーソナルコンピュータ
PC-8801MKⅡシリーズ
modelM-10 漢字ROM付¥168,000
modelM-20(1フロッピーモデル)
漢字ROM付¥225,000
modelM-30(2フロッピーモデル)
漢字ROM付¥275,000
PC-9801E ……………………¥215,000
PC-6601(3.5インチフロッピー内蔵)¥143,000



新製品

NEC16ビットパソコン
PC-100

マウスの標準実装で操作が簡単
縦にも横にも使える高解像度ディスプレイ(720×512ドット)
ディスプレイの縦置き、横置きが自由自在。
CPUにはPD8086-2を採用。

model-10 標準価格 ¥398,000
model-20 標準価格 ¥448,000
model-30 標準価格 ¥558,000

シャープ16ビットパソコン

X1C アクティブタイプ
CZ-801C 標準価格¥119,800
X1D プロフェッショナルタイプ
CZ-802D 標準価格¥128,000
(パーソナルコンピュータ+キーボード)



Aセット X-1C+ナショナルモニターTV(TH14-N25G ¥84,800)+ツクモオリジナルソフト(ウルトラ四人麻雀他2本¥9,800)
=合計定価¥214,400
➡特価**¥142,800**

Bセット X-1C+モニターTV(NH12D9 ¥99,800)+ツクモオリジナルソフト(ウルトラ四人麻雀他2本¥9,800)
=合計定価¥229,400➡特価**¥167,800**

Cセット X-1D+ナショナルモニターTV(TH14-N25G ¥84,800)+ツクモオリジナルソフト(ウルトラ四人麻雀他2本¥9,800)
=合計定価¥292,600➡特価**¥205,000**

Dセット X-1D+モニターTV(NH12D9 ¥99,800)+ツクモオリジナルソフト(ウルトラ四人麻雀他2本¥9,800)
=合計定価¥307,600➡特価**¥230,000**

ソニー 8ビットパソコン
SMC-777

本体標準価格¥148,000

新発売



Aセット 本体+ディスプレイKX-13CD1(¥89,800)+ウルトラ四人麻雀(Disk版¥5,800)+実戦囲碁(Disk版¥5,800)+ケーブル
=合計定価¥256,200

カシオ16ビットパソコン
FP-3000

本体標準価格¥198,000

新製品

640×400ドットのカラーグラフィック 高速フルカラーグラフィック、高精度演算処理能力を装備。時代の先端をいく最新機能充実、快速16ビット・パソコン。

通信販売のお問い合わせは
03(251)9911へ

ご注文の際は、ご注文になりたい商品名をご記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問い合わせ下さい。

富士銀行 神田支店
普通口座 No.894047

即決 ツクモ全国クレジットOK!!

- 現金特別価格で各種クレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
- 60回払いまで出来ます。但、1回の支払い額は3,000円以上。
- その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
- 印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です。尚、学生の方及び、未成年の方は、ご両親の保証も必要です。
- 取扱いクレジットカード:日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF
尚、クレジットカードご使用の場合は、手数料がかかります。

■ご注文商品の中、未着の品物がございました時は、通販受付電話で納品書No.をお知らせ下さい。尚、商品の詳しい取り扱い等は、各販売店までお問い合わせ下さい。

■通信販売は 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機㈱ BM係
通信販売の場合は梱包送料¥2,000を加算して下さい。

九十九(ツクモ)電機株式会社

ニューセンター店	〒101	東京都千代田区外神田1-16-10	☎03(251)0986〜8
名古屋店 3F	〒460	名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンター・アメ横ビル内	☎052(263)1681
5号店	〒101	東京都千代田区外神田3-1-14	☎03(251)0531〜2
7号店	〒101	東京都千代田区外神田1-9-9	☎03(253)4199
札幌店	〒060	札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1	☎011(241)2299

■定休日 東京各店は毎週木曜日と第3水曜日、名古屋店は毎週月曜日

namcot ナムコット ゲームセンター

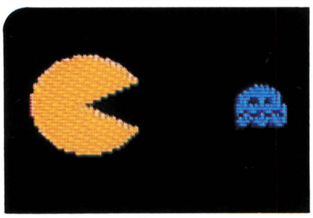
GAME CENTER

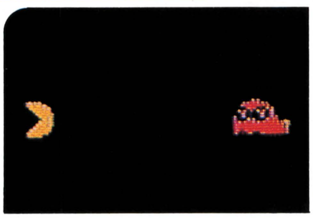
MSX用

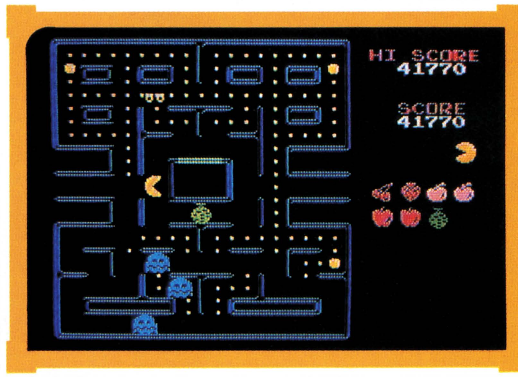
ゲームカートリッジ

パックマン

アルゴリズム,コーヒーブレイクも本物のまま！
リアルサウンドで,十分楽しめます。





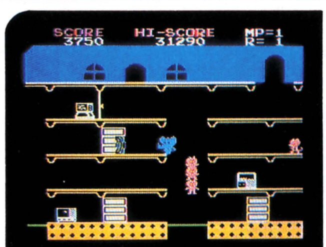


マッピー

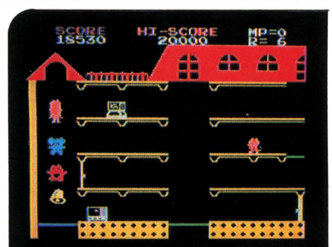
マッピーの画面



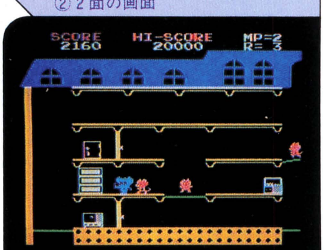
②２面の画面



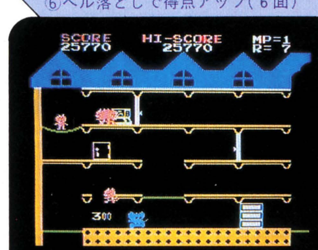
①パワードアをオープン！（１面）



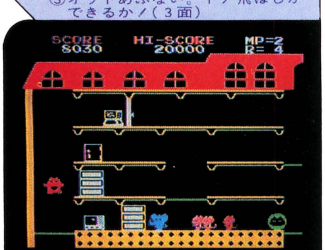
⑥ベル落として得点アップ（６面）



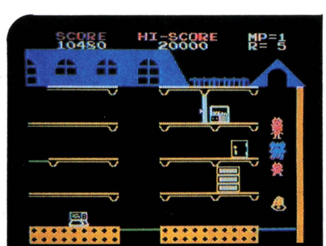
③オットあぶない。ドア飛ばしができるか！（３面）



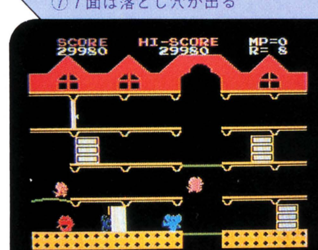
⑦７面は落とし穴が出る



④ご先祖が出た～！（４面）



⑤５面ではベルも登場



⑧ニャームコをマイクロ・ウエーブでやっつけろ！



お求めは全国有力パソコンショップ，電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ

12月20日発売予定

電波新聞社

東京本社	〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波ビル 電話(03)445-6111(大代表)	関東総局	〒370 高崎市高砂町48 塚沢ビル 電話(0273)26-3206	神戸支局	〒650 神戸市中央区三宮町3-9-15 東亜ビル 電話(078)391-5885
大阪本社	〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル 電話(06)203-3361(代表)	松本支局	〒390 松本市白坂2-4-21 大永ビル 電話(0263)36-2266	広島支局	〒730 広島市中区基町13-7 朝日ビル 電話(082)228-5581
西部本社	〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23 扇寿ビル 電話(092)431-7411(代表)	静岡支局	〒420 静岡市日出町1-2 静岡住友生命ビル 電話(0542)54-6405	高松支局	〒760 高松市亀井町2-1 朝日生命高松ビル 電話(0878)61-3111
札幌支局	〒060 札幌市中央区大通西17-2 扇寿ビル 電話(011)641-5591	名古屋支局	〒460 名古屋市中区栄3-17-15 パックス・ビル6階 電話(052)261-4541	下関支局	〒750 下関市東大和町1-1-7 山口新聞会館内 電話(0832)67-7478
仙台支局	〒980 仙台市一番町1-1-31 山口ビル 電話(0222)27-7211	金沢支局	〒920 金沢市鱗町81-1 ライラックガーデン205号 電話(0762)63-8661	熊本支局	〒861-22 熊本市小山町503-2 電話(0963)80-7500
新潟支局	〒950 新潟市下所島前沢203 電話(0252)45-2526	京都支局	〒604 京都市中京区柳馬場御通池下ル八番町65 京都朝日ビル 電話(075)221-8021	鹿児島支局	〒892 鹿児島市新屋敷町16-201 公社ビル207号 電話(0992)26-3630

マイコンBASICマガジン 1月号目次

©マイコンBASICマガジン1月号　電波新聞社 1984Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第3巻　第1号
昭和58年12月25日印刷
昭和59年1月1日発行
特別定価 350円

東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

特別企画

パソコンの方言をマスターしよう

移植テクニック・マスター大作戦　その18

はるみの プログラム㊙テクニック 公開シリーズ第2弾!!

「はるみふつうの女の子なんですう！」

ショート・プログラムの必殺ワザを紹介しまーす！

高橋　はるみ

明けまして，おめでとうございます！　高橋はるみでぇすぅ。

『お正月！』っていっても，はるみには『ずぇんぜん』そんなふうに思えません。だって，今日は『10月16日にち曜日』。ちょっぴりすずしくなって『ミニスカート』でお外にいけなくなっちゃったけど,『冬』はまだまだ。

あっ，今日が『10月16日』ってことは，あしたは『10月17日』なんだぁ。わーい!!

じつは,『10月17日』は『はるみのおたんじょう日』なの。えーと，はるみに『プレゼント』を送ってくださった人!!　ありがとうございます。はるみ，とっても『大切』にしますっ。ニャン！

あれれぇ，はなしが『ネギ』になっちゃった。

えーと，今回は『新年号！』でしょ。だから，とびきり『おもしろい！』のを，みなさんにプレゼントしちゃいましょうね。

『高橋はるみ』ＶＳ『森巧尚』

わあー,『高橋はるみＶＳ森巧尚』なんて，まるではるみが『ゴジラ』かなにかになったみたい！　ウフッ。あのね『高橋はるみＶＳ森巧尚』っていっても，はるみが本当に『森さん』と対談しちゃうわけじゃあないの。『うそっこ』なんです。

はるみ『森さんとおしゃべりしてみたいなあ』って思って，勝手に想像で『対談』しちゃうわけ。はるみと森さんが会ったら，こんな『おしゃべり』するんじゃあないかしらって。

でも,『森さん』にことわりもなく『対談』しちゃうなんて……。えーと，まあ『ＳＦ』って思って読んでくださいね。

＊　＊

はるみ：はじめましてっ！　ペコッ(おじぎしてる音)いつも『おてがみ』でおはなししてたけど，会うの初めて。うーん,『ドキドキ』しちゃう。
あっ，森さんって，はるみ思ってたより背が高いのね。

森さん：そうですか？　はるみちゃんは『はるみちゃんの文章』そのままっていうか，イメージとおんなじで。

はるみ：ふふっ。そういえばあ，森さん最近スゴイ！　はるみ『ビックリ』しちゃいましたよお。だってえ『あ！』っという間に，３冊も４冊も『本』だしちゃうんだもん。

森さん：はるみちゃんには勝てないけど―。

はるみ：またまたあ。『けんそん』しちゃってえ。でも，こんなに『ポコポコ』本だされちゃうと，はるみもあせっちゃう！

森さん：うーん，おもしろいね。

はるみ：なにがあ？

森さん：いやあ,『めぐりあわせ』っていうのかな。ボクがはるみちゃんに手紙送って，で，はるみちゃんに『本だしてみない？』っていわれて。なんとはじめは『ファン・レター』だったんですよね。ところが，いまじゃ反対に『ファン・レター』をもらうんだから。

はるみ：はるみのほうも，森さんから『おてがみ』きて『おどろいちゃった』の。『ほよよぉー』って。だって，森さんは『BASICマガジン』に毎月3，4本載せてたでしょ。それで『すごいなぁ！』って思ってたの。そこへ『おてがみ』がきて。

『すごいなぁ』って思ってた人から『ファンです』なんていわれちゃって，『コチョコチョ』くすぐったい感じ。それで，いっそいで『おへんじ』書いたんですよぉ。

森さん：返事がきたときは，うれしかったですよ。なんと，あの『高橋はるみちゃん』から手紙がきたんだから。

はるみ：そういってくれると，はるみも『うれしい！』でもね，森さんの『おてがみ』っていつもスッゴク『こってる』でしょ。『カセット』とかいろいろ入ってて，だから，はるみ森さんに『おへんじ』だすの，「悪いなあ！」って思ってたの。

森さん：いやぁ，そんなことないですよ！

はるみ：前からはるみ『ふしぎ』に思ってたの。森さんの作る『ゲーム』って、『エイリアン』をピストルでやっつけちゃったりするのってないでしょ。どうして？

森さん：あ，あれはですねぇ。ボクは『暴力』とか，『戦争』っていうのはキライなんです。ホントは，世界中からなくなってくれればいいんだけど。でも，それはちょっとムリだから，せめて『自分の創る世界』ぐらいは，そういうのをなくしたいなぁって思ってるんです。

はるみ：えらいなぁ。

森さん：べつに，エライわけじゃあないんですよね。ボクにできることって，それくらいしかないでしょ。だからなんですよ。

それに『戦争』をたのしんじゃうなんて，恐しいことだと思いませんか？

はるみ：そうですよねぇ。でも，ピストルでやっつけちゃうとかしなかったら，『アイデア』にこまりません？　はるみだったら，スグこまっちゃう！

森さん：うーん，それはしかたないですよね。

そうそう，はるみちゃんに聞きたかったことあるんだ。ボクとかはるみちゃんは，一応『プログラム』を作れるようになったんだよね。でも，『プログラムを作れる人』って少ないわけでしょ。そのへんは，どう思ってるの？

はるみ：それっ，はるみ今だに信じられないの。『プログラム作れる人』って，ほんとに少ないのかしら？　だって，はるみなんて『ふつう！』なんですよお。学校では『キャアキャア』さわいでばっかりだし，『おべんきょ』だってぜんぜんだし。はるみ思うんだけどね，ほんとは『プログラム作れる人』ってたくさんいると思うの。だけど『ぼくはできないんだぁ！』って，勝手に思っちゃってるんじゃあないかしら？

*　　　*　　　*

というわけで，『森さん』とはるみとの対談はおわっちゃいましたぁ。ふにゃあ！

んと，勝手に『森さん』を出演させちゃって，森さん『ごめんなさいっ！』はるみ，あやまっちゃいます。

さて今度は，みなさんの『しつもん！』に『はるみがこたえちゃおう！』っていうのなの。でも，他の人も答えちゃうようなのじゃあ『ツマンナイ』でしょ？

そこで，はるみくらいしか答えちゃう人がいないような『しつもん』に答えちゃおうって，はるみ思ってるんです。えらーい！

この中にある『サンプル・プログラム』は，『PC－8001くん』用です。なので，つぎの『マイコンくん』とおともだちの人は，このプログラムを動かすことができます。

■PC-8001くん
■PC-8001mkIIくん（N-BASIC）
■PC-8801くん（N-BASIC）

そのほかの『マイコンくん』とおともだちの人，ごめんなさいっ！　でも，今回のは『参考のため』のものだから，ほかの『マイコンくん』とおともだちの人でも『だいじょうぶ』って，はるみ思います。

【質問1】
BASICでプログラムを作ると，遅くなってしまいます。スピードを，速くする方法はないでしょうか？

一番いい方法は，『マシン語』でプログラムを作っちゃうことです。『マシン語』でプログラムを組めば，『BASICくん』の約100倍のスピードになっちゃいます。スゴイ！

でも，今回は『BASICくん』で『スピードを速くしちゃう方法』を説明しちゃいますね。

《リスト1》整数型変更のデモ・プログラムのリスト

```
100 REM ■ 'DEFINT' DEMO 1 ■
110 '
210 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
220   COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);
230 '
240 FOR I=1 TO 10
250 '
260   BEEP 1
270     FOR J=1 TO 100 :NEXT
280   BEEP 0
290 '
300     FOR J=1 TO 100 :NEXT
310 '
320 NEXT
330 '
400 END
```

（210〜220）画面を設定します
（260〜280）『ピッ！』
（300）時間まち

《リスト2》整数型変更のデモ・プログラムのリスト

```
100 REM ■ 'DEFINT' DEMO 2 ■
110 '
200 DEFINT A-Z
210   WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
220     COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);
230 '
240 FOR I=1 TO 10
250 '
260   BEEP 1
270     FOR J=1 TO 100 :NEXT
280   BEEP 0
290 '
300     FOR J=1 TO 100 :NEXT
310 '
320 NEXT
330 '
400 END
```

（200）『整数型』にしちゃう！
（210〜220）画面の設定
（260〜280）『ピッ！』
（300）時間まち

■**方法1　変数を整数型にする**

『マイコンくん』の中には、『変数の型』をえらべるのがあるの。『変数の型』っていうのは、その変数の種類のことで、使用目的によってえらべちゃうんです。『お洋服』でいえば、『ふだん着』と『おしゃれ着』ってわけ。

で『PC-8001くん』には、つぎの4種類があります。

- 整数型
- 単精度型
- 倍精度型
- 文字型

『整数型』に変数を指定すると、『スピード』がぐんと速くなっちゃいます。だって、『整数型』だと、『小数』の計算なんていらないんだもーん。

この『整数型』しちゃうには

```
DEFINT A-Z
```

ってします。そうすると、ぜんぶの変数が『整数型』になっちゃうんです。**〈リスト1〉**と**〈リスト2〉**を参考にしてね。

■**方法2　かけ算・わり算を使わない**

『かけ算』とか『わり算』は、『BASICくん』はニガテなの。だから、『かけ算』『わり算』のかわりに『たし算』『ひき算』にすると、スピードが速くなっちゃう！

たとえば

```
X×2+50
```

とかは

```
X+X+50
```

にすればいいわけ。

■**方法3　論理演算を使う**

『論理演算』っていうのは、ちょっぴりムツカシイから、『プログラム・リスト』を見ながら説明しましょうね。

まず、**〈リスト3〉**をみてね。この『プログラム』をRUNしちゃうと、**〈第1図〉**みたく『砲台』がPRINTされちゃうの。それで①、③キーを押すと、左右に動くんです。

これと同じ『プログラム』を『論理演算』を使って作ると、**〈リスト4〉**みたくなるんでぇす。どこがかわったかっていうと、**〈リスト3〉**の時は

IF　I＝253　THEN　X＝X－1
IF　I＝247　THEN　X＝X＋1

ってなってたのが、**〈リスト4〉**だと

X＝X＋（I＝253）－（I＝247）

ってなってるとこなの。

『BASICくん』は、『条件判断』をする時に時間がかかっちゃうの。そこで、『論理演算』を使って『数式』にしちゃうわけ。エライ！

どうして『こうなっちゃうの？』かっていうと

（I＝253）
（I＝247）

ってとこが

- 条件が合った場合　→　－1
- 条件が合ってなかった場合　→　0

ってなるからなの。あ！　これは『マイコンくん』に

《リスト 3》砲台の移動のプログラム・リスト 1

```
100 REM ■ MOVE MISSILE DEMO 2 ■
110 '
200 DEFINT A-Z
210   WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
220     COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);
230 '
300   X=18
310 '
400 I=INP(0)
410   IF I=253 THEN X=X-1
420   IF I=247 THEN X=X+1
430 '
440 LOCATE X,10 :PRINT " └┣┫┘ "
450 '
460 GOTO 400
```

（200〜220：画面を設定します／300：変数を設定／400〜420：キー・スキャン／440：砲台を表示）

《リスト 4》砲台の移動のプログラム・リスト 2

```
100 REM ■ MOVE MISSILE DEMO 2 ■
110 '
200 DEFINT A-Z
210   WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
220     COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);
230 '
300   X=18
310 '
400 I=INP(0)
410   X=X +(I=253)- (I=247)
430 '
440 LOCATE X,10 :PRINT " └┣┫┘ "
450 '
460 GOTO 400
```

（200〜220：画面を設定します／300：変数を設定／400〜410：キー・スキャン／440：ミサイル砲表示）

よって違うことがあるから『注意！』してね。

こういうふうになっちゃうから，たとえば[1]キーが押されて『変数 I』の値が 253 になってると

$$X = X + \underbrace{(I=253)}_{-1\ \text{条件○}} - \underbrace{(I=247)}_{0\ \text{条件×}}$$

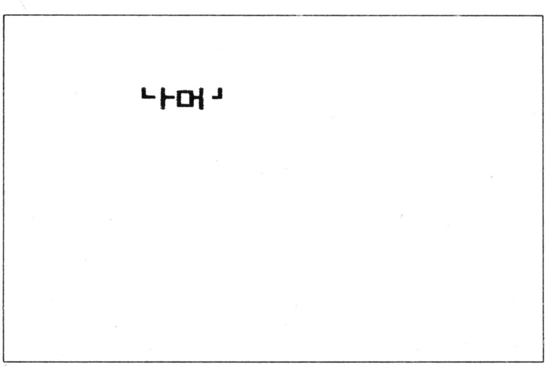
ってなって

$$X = X - 1$$

とおんなじ役割りをしちゃうわけなのぉ。

『なにがなんだか　わかんないよぉ！』

うーん，でも『だいじょぶ！』はるみだって，初めは『ずぇんぜん』わからなかったんだもん。とにかく，



《第 1 図》砲台の移動

何回もためしてみてね。そうすれば，だんだんとわかってきちゃうから。

【質問 2】
はるみちゃんは，『プログラム』をたくさん作っていますね。どうしたら，そんなにたくさん『プログラム』を作れるのですか？

これは，はるみにくる，『おてがみ』の中で一番多い『質問！』なんです。

このまえ数えてみたの。そしたら，なぁんと『発表したプログラム』だけで，『186 コ』もあるんです。はるみも『ビックリ！』しちゃいました。いつのまに，こんなにたくさん作っちゃったのかしら？

『どうしたら』って聞かれても，はるみにはわからないの。こまっちゃう！

これはもう，『森さん』に答えてもらうしかないですねぇ。

【質問 3】
『ゲーム』とかで〈●〉とかを動かすには，どうすればいいんですか？

〈●〉とかを動かしたりする方法は，その時によっていろいろ違うの。

で，その中で一番よくはるみが使う方法を教えちゃいまぁすっ！

あのね，〈●〉とかを動すプログラムの『基本！』は，つぎのようになってます。

```
LOCATE X, Y : PRINT " "
'
  X = X + VX
  Y = Y + VY
'
LOCATE X, Y : PRINT "●"
```

このプログラムの『変数』は，つぎのような『役割り』をしてるの。

X　：〈●〉のよこ座標

Y　：〈●〉のたて座標

VX　：〈●〉のよこへ動く値

VY　：〈●〉のたてへ動く値

それじゃあ，この『基本のプログラム』を使ってる**〈リスト5〉**をみてくださいね。このプログラムの，『400行から440行』で，〈●〉の動く方向を決めてるの。1が押されてたら『左』(410行), 3が押されてたら『右』(420行)， 5が押されてたら『上』(430行), 2を押されてたら『下』(440行)，ていうふうに(**第2図**)。

どうしてこうなるのかっていうと，まず**〈第3図〉**をみてね。まず，〈●〉が『画面の(10, 10)ってとこにあったとするの。この〈●〉が『右へ動く！』ってことは，『右どなり』の(11, 10)ってとこに〈●〉が移動しちゃうってことでしょ。だから『10』を『11にしちゃう！』ってことで，『VX＝1』ってしてるの。

さぁて，こうやって『動く方向』を決めちゃってから，『基本のプログラム』を通ると，〈●〉がちゃあんと『決めた方向』に動いちゃうんでぇす。こうやって〈●〉が動いたら，もう一度『400行』へジャンプしちゃうから，つぎつぎと動きまわっちゃうわけなの。

《リスト5》〈●〉の移動のプログラム・リスト

```
100 REM ■ MOVE (●) DEMO ■
110 '
200 DEFINT A-Z
210   WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
220     COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);
230 '
300 X=19 :Y=13
310 '
400 I=INP(0) :VX=0 :VY=0
410   IF I=253 THEN VX=-1
420   IF I=247 THEN VX= 1
430   IF I=223 THEN VY=-1
440   IF I=251 THEN VY= 1
450 '
500 LOCATE X,Y :PRINT " "
510 '
520   X=X+VX
530   Y=Y+VY
540 '
550 LOCATE X,Y :PRINT "●"
560 '
570 GOTO 400
580 '
```

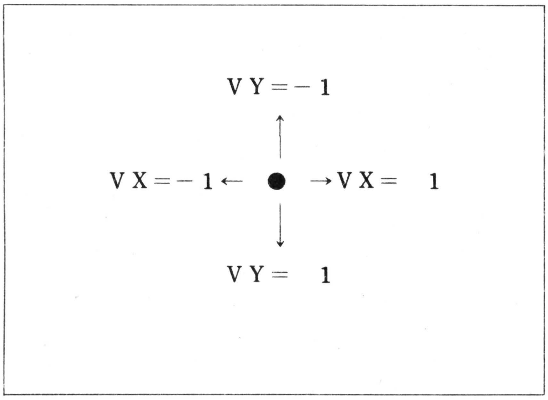
200〜220：画面の設定
300：〈●〉を表示する位置
400〜440：動く方向を決めちゃう
500：〈●〉を消す
520〜530：〈●〉の位置をかえる
550：〈●〉を表示
570：400行へ行く

『基本のプログラムを通ると，どうして決めた方向に動いちゃうんだぁ？』

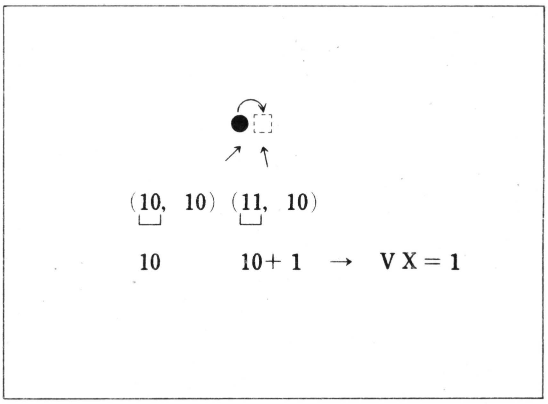
えーと，それは**〈第4図〉**を見てもらえば，わかってもらえちゃうんじゃあないかしら？

こういうのって，『ことば』で説明しようって思うと『ムツカシそうだぁ』って思っちゃうかもしれないけど，実際に作ってみると『すっごくカンタン』なの。だから，ぜひ『マイコンくん』でためしてみてね。はるみ『おねがい』しちゃいますっ!!

【質問4】
『プログラム』を作ると，どうしても『バグ』(プログラムのまちがいのこと) がでてしまいます。どうにかならないでしょうか？



《第2図》〈●〉の移動と変数の原理



《第3図》〈●〉の移動の原理

『右に〈●〉が動く場合』

①基本のプログラムを通る直前
変数（X＝19　Y＝13　VX＝1　VY＝0）

●
↑
（19，13）←変数X，Yの示す場所

②『500行』を実行
変数（X＝19　Y＝13　VX＝1　VY＝0）

◌←〈●〉が消えたぁ！
↑
（19，13）

③『520，530行』を実行
変数（X＝20　Y＝13　VX＝1　VY＝0）

◌
↑
（20，13）

④『550行』を実行
変数（X＝20　Y＝13　VX＝1　VY＝0）

◌●←〈●〉を表示した！
↑
（20，13）

《第4図》〈●〉の移動の解説

自分で『プログラムを作っちゃう！』ときでも，また雑誌に載ってる『プログラムを打ちこむ！』ときでも，『バグくん』がでてこなかったら『ずぇんぜんオモシロくない』ですよぉ。

だって，『やっと，できたぁ!!　ウレシイ！』って感じがしないんだもーん。たとえば，『パズル』がまちがえなくスグできちゃったり，『富士山のてっぺん』にスグのぼれちゃったりしたら『おもしろくなぁい』でしょ。ねっ！

だから，『バグくん』がでてくるほうが『たのしい』の。最近，はるみ『プログラム』を作っても，『バグくん』はあんまりでてくれないの。クスン！　だから『いっしょうけんめ！』プログラム作っても，『ツマンナイ!!』。ふにゃあ！

【質問5】
はるみちゃんは，どういうふうに『プログラム』を作りますか？

はるみは，『プログラムを作っちゃう！』ときはつぎのようにするんです。

①『アイデア』を考えます
②くわしい『ゲーム内容』を考えます
③どんな『画面』にしちゃうかを決めます
④『プログラムの組みたて』を考えちゃう
⑤プログラムを作っちゃいます

あのね，はるみは『プログラムを作っちゃおう！』っていうとき，いつも『手』と『顔』を洗うの。もっちろん，『洗顔フォーム』でですよぉ。でも，『顔』を洗っちゃうと『顔のあぶらっけ』がぜーんぶ取れちゃうから，『ミルキー・クリーム』をお顔に『ぬりぬり』します。

どうして，こんなことするのかしら？　うーん，気分が『さっぱり！』するからかなぁ。『おふろ』のあととか『シャワーあびちゃった』あとなんかも，とってもいいの。しかも『シャワー・コロン』とかを『ピタピタ！』つけとくと，いい『におい』がしてー。はるみって，『気分やさん』ね！

みなさんは，こういう『ぎしき』みたいのありません？　コレをやってからじゃなきゃできないとか。

はるみは，『眠る』ときなんかもおっきめの『ぬいぐるみ』を『シッカリ！』だいてないとダメなの。『おうち』ならいいけど，『修学旅行』のときなんかこまっちゃいます。だって，まさか『修学旅行』のとき『ぬいぐるみ』をかかえていくわけにいかないんだもん。こまっちゃう！

◇

さぁて，どうでしたかぁ？
『新年号！』だから，はるみ『すっごく！』ガンバっちゃいましたぁ。『おもしろかった』ってくれたら，はるみ『うれしいんだニャア!!』。でも，つまんなかったらどうしよう……。

んと，じつは『今回，どんなことするの？』って，はるみとっても考えちゃいました。で，『はるみがプログラムを作ってるとこを，みなさんに見てもらおう。！』っていうのをするつもりだったの。半分くらい書いちゃったけど，うまくいかなくって。ふえーん！

うーん，まだまだ『原稿くん』は，はるみには『強敵！』でぇすぅ。

——それじゃBye　Bye
From　高橋はるみ♥



あけまして，おめでとうございます!!

1983年も終わり，ついに1984年になってしまいました。去年1年間はいろいろありましたね。マイコン界ではMSXというマイコンが出たり，CPUが8ビットから除々に16ビットになってきたり，まあいろいろありましたね。キミはどんな83年でしたか？　えっ，××ちゃんにふられたって!

さあ，1984年の世界に期待をかけて，C.S.コーナーのスタートで～す。

はじめに

最近になって読者のみなさんから「X1の音楽演奏を載せて!」という声が高まっていました。私は，さっそくX1の電源を入れ音楽演奏をしてみるとなかなかきれいな音がでてくるではないですか。しかも，三重奏が可能なのです。今月は山崎厚夫さん，野村秀雄さんがプログラムされたX1による音楽演奏をみなさんに楽しんでもらっちゃいます!

プログラマーから一言

《X1》プレイ・バロック
　ヴィヴァルディ　四季より　冬・ラルゴ
埼玉県戸田市　**山崎　厚夫**
　野村　秀雄

パソコン（X1）を買ってまだ1か月くらいです。何もわかりませんが，音楽機能はやや理解できたので何曲か作ってみました。このたび貴誌にC. S. コーナーができたのではじめて投稿します。

〔内　容〕

作曲者ヴィヴァルディについてのミニコメントと，その作品8第4番〈冬〉の第2楽章ラルゴの演奏です。ソロパート，第1ヴァイオリン，第2ヴァイオリンの三重奏となっています。

〔プログラムについて〕

デバッグのしやすいように演奏部は一行が曲の1小節になっています。X1のPLAY機能では，一番短かい音符が32分音符となっているためトリルや装飾音などの細かい表現ができません。そこで，原曲の音符の長さをすべて2倍してテンポを2倍にすることにより64分音符などを演奏させています。

なぜこのような操作が必要なのかと言えば原曲の譜面を見ながらレコードなどで曲を聞くと，演奏者は譜面上にない音や休符を巧みに使って曲に“表情”をつけていることがわかります。このことが個性のようなものになってくると思います。

〔その他に〕

第2ヴァイオリンのかわりに低音部を入れると

か，SOUND文で音色を変えてみるのもいいですね。
〔使用機種〕 SHARP X1
〔言　語〕 Hu−BASIC
〔メモリ容量〕………よくわかりません。
スミマセン！
では，X1による四季の演奏をお楽しみください。
では，このへんで。

X1の音楽演奏法

では，ここでX1の音楽演奏（3重奏）のプログラムのしかたについて少し説明しておきましょう。X1で音楽演奏をする場合は〝PLAY文〞を使いますが，このPLAY文はX1（Hu−BASIC）独特なため他機種（FM−7，PC−6001，MSXなど）のものとは異なります。まずはじめにドレミファソラシドをプログラムしてみましょう。すると，

PLAY“O4CDEFGABO5C”

となります。ドレミなどの音をあらわす音名はCDEFGABとなっていて他機種のPLAY文に似ています。また，オクターブ指定もOを使っています。では8分音符のドレミをプログラムしてみましょう。

《第1表》X1の音の長さと対応する整数

音　の　長　さ	対応する整数
$\frac{1}{8}$（32分音符）	0
$\frac{1}{4}$（16分音符）	1
$\frac{3}{8}$（付点16分音符）	2
$\frac{1}{2}$（8分音符）	3
$\frac{3}{4}$（付点8分音符）	4
1（4分音符）	5
$1\frac{1}{2}$（付点4分音符）	6
2（2分音符）	7
3（付点2分音符）	8
4（全音符）	9

注）音の長さは4分音符（整数5）を1としたときの相対的な値です。整数の指定がない場合は前の音と同じ長さを意味します。
※X1マニュアルから転載

PLAY“O4C3D3E3”

どうですか。音名C，D，Eの各うしろに数字3が付いてますね。これが音の長さをあらわす数字でX1独特のものになっています。この数字は**第1表**にまとめてありますので参考にしてください。

PLAY“F0”

で32分音符によるファが演奏されます。

つぎに3重奏での演奏法を勉強してみましょう。3重奏は次のようにプログラムすることにより簡単にたのしめます。

PLAY“第1パート：第2パート：第3パート”

となります。カンタンですね。ためしにドミソの和音を出してみましょう。

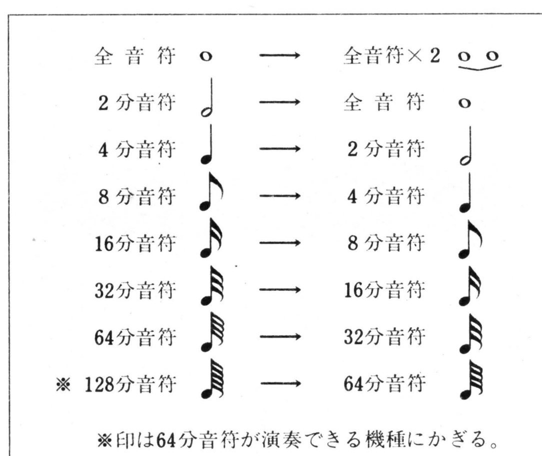
PLAY“O4C9：O4E9：O4G9”

これでドミソの和音が出ます。

譜面どうりにプログラムしても なかなかうまく演奏してくれないよ！

今月号の〝四季〈冬〉〞はどうでしたか。今の季節にピッタリでとてもよかったのではないでしょうか。私なんか，思わず目をつぶって聞きほれていましたよ。

今月は，このようなきれいな音楽演奏をさせるためのテクニックを学んでみましょう。



《第1図》音符の長さを2倍にする方法の参考図

▶プログラム不可能な短かい音符を演奏させる◀

プログラマーから一言の中でも書かれてありますがX1では一番短かい音符が32分音符なため，少し高度なテクニックを使った演奏はできないことになってしまいます。エレキソロ演奏やピアノの微妙な演奏ができなくなってしまいます。そこで，つぎのようなテクニックを使って演奏不可能な音符をプログラムしてしまいます。

①まず，譜面の音符の長さをすべて2倍にする。（**第1図**を参考にしてください）

②通常のようにプログラムする。

③曲の長さが2倍になっている（速さが半分）ためテンポを2倍にして元の速さで演奏させる。

以上のことで32分音符より短かい音符が表現できます。通常の曲の場合64分音符まで演奏できれば十分だと思います。また，休符も①－③の操作により64分休符が実現でき，音と音の区切りに64分休符を使用できるようになります。このことにより，微妙な音のイタズラもできるようになりますから，みなさんもチャレンジしてみてはどうでしょうか。

第2図にその一例を書いておきますので参考にしてください。

このように，実際の譜曲を少し変える必要があります。しかし，それほどムズカシイことはないので誰にでもできると思います。譜曲を変えるときには必ず音符の長さを計算してくださいね。
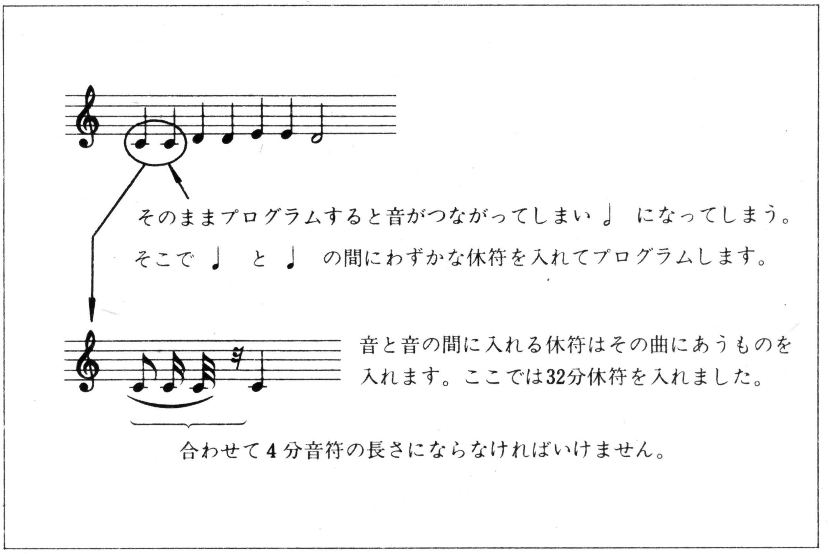
最後に関係ないことになりますが，プログラムのメモリ使用量を調べる方法を説明しましょう。

①本体の電源を入れＢＡＳＩＣを動かせる。

②ＰＲＩＮＴ　ＦＲＥ（０）を実行するとメモリのフリーエリアを表示します。これをＡバイトとしましょう。

③プログラムを入れてから再度ＰＲＩＮＴ　ＦＲＥ（０）を実行します。このときのフリーエリアをＢバイトとします。

④Ａ－Ｂバイトがプログラムで使用されるメモリ容量となります。みなさんも試してみてくださいネ！



《第2図》微妙な音のイタズラの楽しみかた



《リスト》X１用 ヴィヴァルディ　四季 冬・ラルゴのプログラム・リスト

```
100 '**************************************
110 '*                                    *
120 '* THE WINTER II.LARGO                *
130 '*                                    *
140 '*          BY A.YAMAZAKI             *
150 '*                                    *
160 '**************************************
170 '
180 REM *** ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ ***
190 WIDTH 40:INIT:CLS 4
200 CURSOR 8,7:COLOR 5:PRINT "THE WINTER   II. largo"
210 CURSOR 6,9:COLOR 3:PRINT "from Four Seasos Op.8 No.4"
220 CURSOR 12,11:COLOR1:PRINT"Antonio Vivaldi":
230 LINE(0,50)-(319,99),PSET,6,B
240 CURSOR 1,16:COLOR4:PRINT"ｱﾝﾄﾆｵ ｳﾞｨｳﾞｧﾙﾃﾞｨ (1675?-1741)ﾊ ｳﾞｪﾈﾂｨｱ"
250 CURSOR 0,17:PRINT"ﾉ ｺｼﾞｦｱﾂﾒﾀ ｼﾞｮｼｵﾝｶﾞｸｲﾝﾉ ｷｮｳｼﾄｼﾃ ｶﾂﾔｸｼ ｿ"
260 CURSOR 0,18:PRINT"ﾉ ﾊﾀﾗｷﾊ ｺﾉｵﾝｶﾞｸｲﾝﾉ ﾅﾏｴｦ ｺｸｻｲﾃｷﾆ ﾀｶﾒﾀ."
270 CURSOR 0,19:PRINT" ｶﾚﾊ ｼｻｲ ﾆﾏﾃﾞ ｼﾞｮｻﾚ ｱｶｹﾞﾉｼﾝﾌﾟ ﾉ ｱｲｼｮｳ ｦ"
280 CURSOR 0,20:PRINT"ｳｹﾀ ｾｲｼｮｸｼｬ ﾃﾞｱﾙ. ｼｶｼ ﾊﾞﾝﾈﾝ ﾊ ﾌｸﾞｳﾃﾞ"
290 CURSOR 0,21:PRINT"ﾀﾋﾞｻｷﾉ ｳｨｰﾝ ﾃﾞ ｷｬｸｼ ｼﾃ ﾋﾝﾐﾝﾎﾞﾁﾆ ﾎｳﾑﾗﾚﾃ"
300 CURSOR 0,22:PRINT"ｼﾏｯﾃｲﾙ.":COLOR7
310 FOR I=1 TO 3000:NEXT
320 REM *** ｴﾝｿｳ ***
330 PLAY"V13:V10:V10"
340 TEMPO 60
350 PLAY"O5#D5#A3#GG5F3#DF5O4#AR5#A5:O5#D3G#AG#DG#AGDF#AFDF#AF:O5-#A3#DG#D-#A#DG
#D-#ADFD-#ADFD"
360 PLAY"O5#G3GF#DD5#G3#G1R1#G0#A#G#A#G3G5R5G:O5D3F#GFDF#GF#DG#AG#DG#AG:O5-#A3DF
D-#ADFD-#A#DG#D-#A#DG-#A"
370 PLAY"O5F5G3#G#A5O6C3DO5#D5F3G#G5#A3+C:O5F3D#A#GGF#DDGC#GGF#DDC:O5D3#GGF#A#GG
F#DGF#D#GGF#D"
380 PLAY"O5D5#D3FG5#G3#AC5D3#DF5G3#D:O5F3-#AGF#DDC-#A#D-#GF#DDC-#A-A:O5D3F#DDGF#
DDC#DDCF#DD"
390 PLAY"O5D7D3O4#A3A#AO5F7F3O4#AA#A:O5D3F#AFDF#AFDF#AFDF#AF:O5-#A3DF-#ADFD-#ADF
D-#ADFD"
400 PLAY"O5G7G3O4#AA#AO5A7A3F#DF:O5#D3G#AG#DG#AGFA+CAFA+CA:O5-#A3#DG#D-#A#DG#DCF
AFCFAF"
410 PLAY"O5#A5-#ARSO5#A4#A0R0#A3AGF#DDO5C3-#A:O5D3F#AFDF#AFCF#AFCF#AF:O5-#A3DFD-
#ADF-#A-#ACFC-#GCFC"
420 PLAY"O5D0CDCDCDCC7O4#A4R1#A7R7:O5C3FAFCFAF-#ADFD-#ADFD:O5-A3CFC-ACFC-F-#AD-#
A-F-#AD-#A"
430 PLAY"O4#A5O5F3#DD5C3-#AC5-FR5-F5:O5-#A3DFD-#ADFD-ACFC-ACFC:O5-F3-#AD-#A-F-#A
D-#A-F-AC-A-F-AC-A"
440 PLAY"O5#D3DCO4#AA5O5#D4R1#D0F#DF#D3D5R5O4#A5:O5-A3C#DC-AC#DCDF#AFDF#AF:O5-F3
-AC-A-F-AC-A-#ADFD-#ADFD"
450 PLAY"O5#G3GF#DD5#G4#G0R0#G0#A#G#A#G3G5R5G5:O5D3F#GFDF#GF#DG#AG#DG#AG:O5-#A3D
FD-#ADFD-#A#DG#D-#A#DG#D"
460 PLAY"O5C5D3#DF5G3#GD5#D3FG5#G3#A:O5#D3#G#D#GF#GF#GF#AF#AG#AG#A:O5C3#DC#DCFCF
DFDFDGDG"
470 PLAY"O5#D5F3G#G5#A3O6CO5D7R5D3#D:O5G3+CG+C#G+C#G+CDF#AFDF#AF:O5#D3G#DG#D#G#D
#G-#ADFD-#ADFD"
480 PLAY"O5F3DCO4#AO5G#G#AGF5-#AR5D3#D:O5D3F#AF#DG#A#DDF#AFDF#AF:O5-#A3DFD-#A#DG
-#A-#ADFD-#ADFD"
490 PLAY"O5F3DC-#AG#G#AGF5-#AR5F3#A:O5D3F#AF#DG#A#DDF#AFDF#AF:O5-#A3DFD-#A#DG-#A
-#ADFD-#ADFD"
500 PLAY"O5G5F3#DD6#D3F0#DF#DF#DF#DF#DF#DF#DF#DF#DF#DF#DF#D:O5#D3G#A#DDF#AF#DG#A
G#DG#A#D:O5-#A3#DG-#A-#ADFD-#A#DG#D-#A#DG-#A"
510 PLAY"05#D8#D9R5:O5-#A3#DG#D-#A#DG#D-G-#A#D-#A-G-#A#D-#A:O5-G3-#A#D-#A-G-#A#D
-#AO4#DG#AG#DG#AG"
520 PLAY"O5#D9#D9:O4G9G9:O4#D9#D9"
530 FOR I=1 TO 3000:NEXT
540 INIT:CLS4:END
```



1年を通して観光客がたくさん訪れる四国。その玄関口となるのが高松市で，そこから愛媛，高知，徳島へと分かれる。東北の岩手県一県の面積と，四国四県が一緒だそうだが地図で見る以上になかなか広い。そんな四国にも隅々までマイコンショップがある。

初めてマイコン専門店が四国に誕生したのは昭和53年だった。それ以来，どんどん増え続けて，今では40店余りになっている。個性あふれるお店ばかりで，中には全国的に名前の知られたところもある。

最近ではソフト開発に力を入れるショップが多くなっている。おもしろいゲームソフトやすぐに活用できるビジネスソフトなど，あちこちお店を巡り歩くといろんなソフトと出会うことができる。

昭光コンピュータープラザ



▶今田社長

▶店内

▷**所在地**＝徳島県徳島市かちどき橋1－34－1
▷**代表者**＝今田勢二
▷**電話番号**＝0886－22－8828
▷**開設**＝昭和57年10月
▷**定休日**＝なし
▷**営業時間**＝10：00～20：00

技術力と販売力を持った店として57年の10月にオープンして以来，好評を得ています。

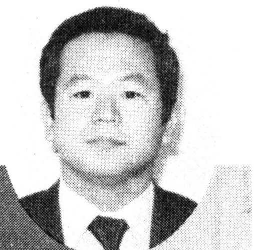
この秋には，高校の学園祭で模型ＳＬのマイコン制御装置を開発，公開するなど，地域との結びつきを強化。常設しているマイコン教室も盛況です。

☆**セールスポイント**

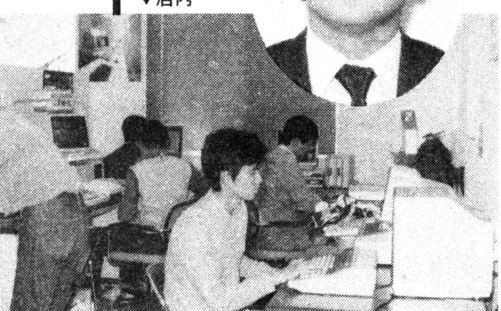
種々のコンピュータとのコミュニケーションの実現を目指し，それに必要なソフトのコンバージョンも行なっています。

ノ　ア

▶近藤社長



▼店内



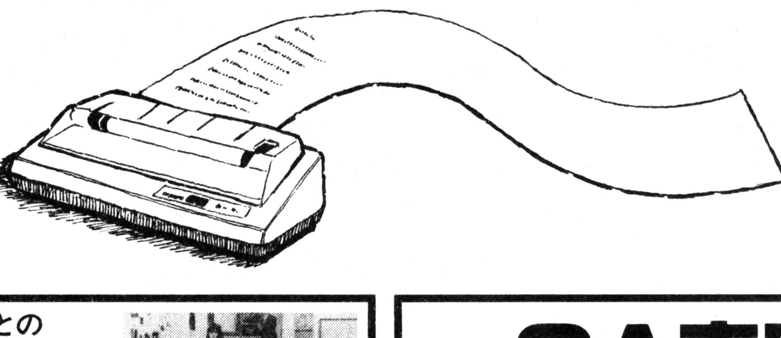
▷**所在地**＝徳島県徳島市沖浜町北川722－2（辻ビル２Ｆ）
▷**代表者**＝近藤浩章
▷**電話番号**＝0886－52－2880
▷**開設**＝昭和58年10月
▷**定休日**＝日曜，祭日
▷**営業時間**＝10：00～20：00

ノア（ＮＯＡ）の意味は，ニューオフィスオートメーション，ネットワークオフィスオートメーション，ナチュラルオフィスオートメーションと三つあり，これらからわかるように同社は，ＯＡ機器の販売，コンサルティング，ソフトウエアの開発と販売などを主としています。

また，個人用，家庭用コンピュータの販売にも力を入れており，ホビーからビジネスに至るまで幅広い対応ができるシステムをとっています。

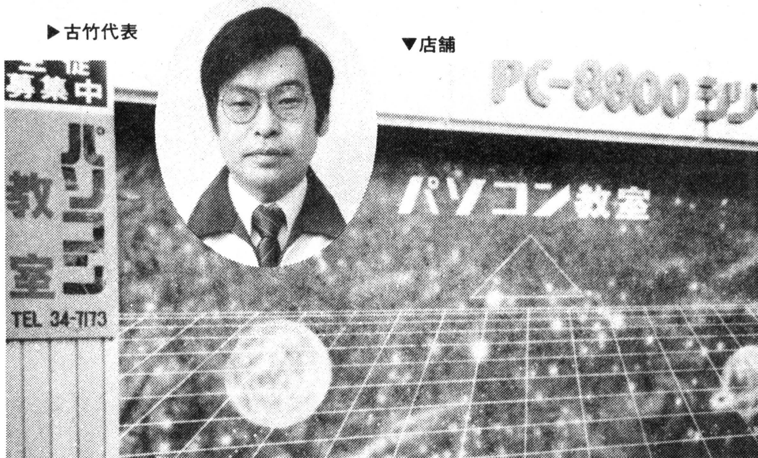
☆**セールスポイント**

ローカルエリアネットワークのシステム開発と販売，ＯＡ化の状況などの情報提供も同時に遂行中。



ICランド ニッショウ

▶古竹代表　▼店舗



▷**所在地**＝香川県高松市観光通り２－６－25
▷**代表者**＝古竹　均
▷**電話番号**＝0878－34－7173
▷**開設**＝昭和57年８月
▷**定休日**＝なし
▷**営業時間**＝10：00～20：00

ＮＥＣをはじめとして，シャープ，富士通，エプソン，ＵＳＡＣなど各メーカーの最新鋭機を取り扱い展示しています。また，ソフトテープ，書籍なども豊富に取り揃え小・中・高校生からサラリーマンに至るまで幅広い層に親しまれており，ワープロ文書サービスなども実施中。

これからは，16ビット機を中心にスモールビジネス関係に力を入れていくそうです。

☆セールスポイント

パソコン・ワープロ教室を常設しています。

野田屋電機

▷**所在地**＝香川県高松市丸亀町1－3
▷**代表者**＝古川新二
▷**電話番号**＝0878－51－4545
▷**定休日**＝なし
▷**営業時間**＝10：00～19：00
▷**担当者**＝古川康造（主任）
　　　　　森池憲仁

高松市の繁華街の中にある同店は，１階が家電，２階がパソコン，オーディオ，３階がパーツ，無線売場となっています。

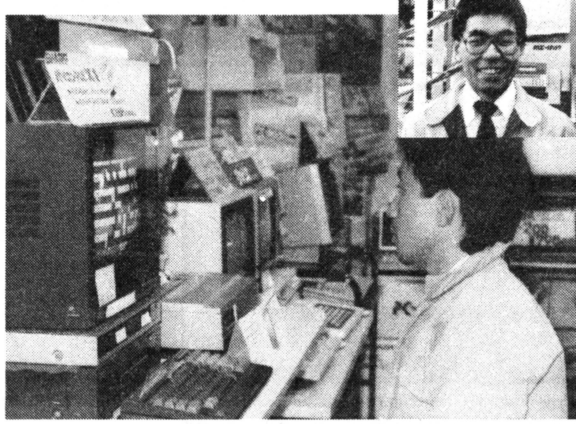
パソコンは発売当時から取り扱っており，パーツから発展したユーザーが県内各地から集まってきています。

ソフト，ハードともゲームからビジネスまで幅広く取り揃え，カバー，ジョイスティックなどの周辺機器も豊富，「手にはいらないものはない」といえます。

また，フロッピーディスクは格安で提供。年末は恒例の大バザール，正月は２日から営業を開始するそうです。

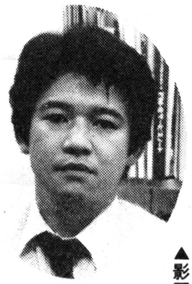


マイコン担当の▶
古川さん(左)と森池さん(右)



◀店内

デジック


▲影岡店長


▲店舗

▷**所在地**＝愛媛県松山市本町６－６－７　ロータリー本町１Ｆ
▷**代表者**＝寺本三省
▷**電話番号**＝0899－24－0914
▷**開設**＝昭和54年３月
▷**定休日**＝日曜日
▷**店長**＝影岡慶太

四国地区のマイコンショップの草分け的存在である当店は，シャープのパソコンＭＺシリーズ用のライトペンの開発で一躍全国的に有名になりました。また今，そのライトペンを応用した画像処理ソフト〝Ｇ-Pro〟を開発，各方面から注目されています。

ビジネス指向的な店ですけども，ホビーユースのニーズに対しても幅広く対応しており，新しい客層を開拓しようと日夜努力しています。

マイコンハウス

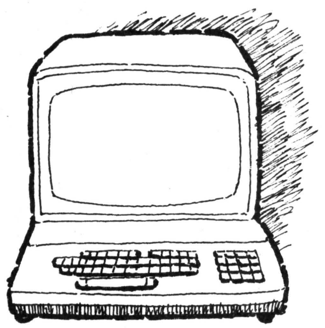

▶店内

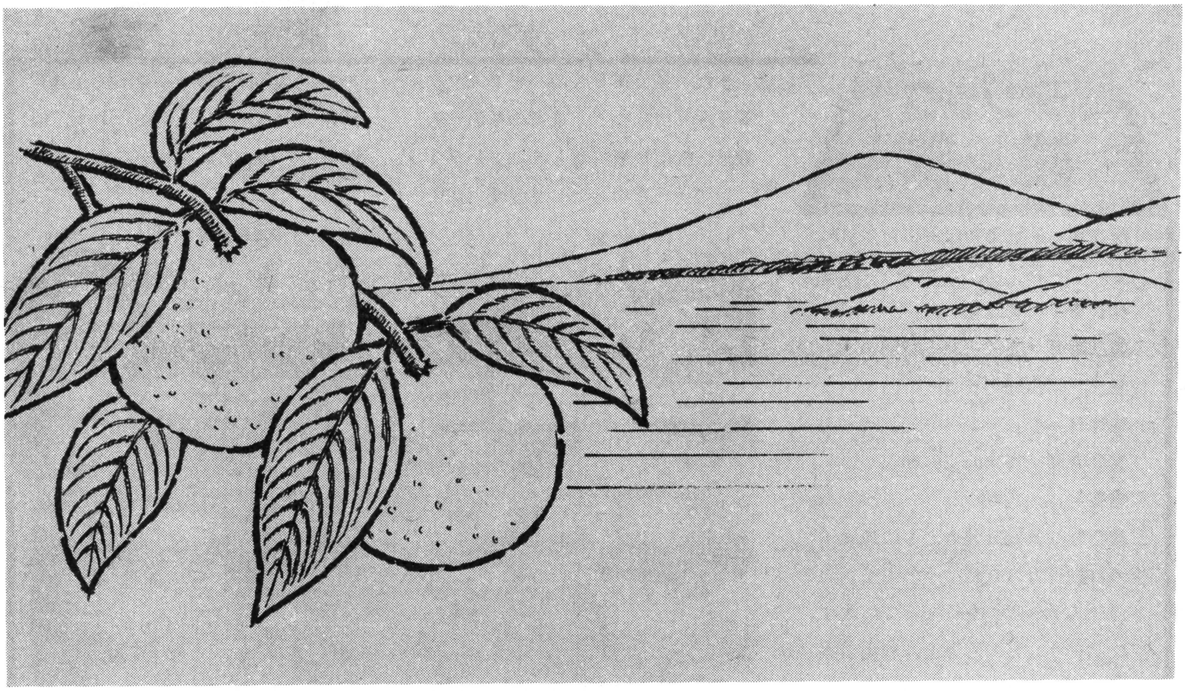
▷**所在地**＝愛媛県松山市湊町4―5―11
▷**代表者**＝森谷祐次郎
▷**電話番号**＝0899－47－0765
▷**定休日**＝水曜日
▷**営業時間**＝10:00～19:00

松山随一の繁華街にあります。店舗は小さいが各メーカーの最新機種を展示，ソフトもホビーからビジネスまで幅広く，新しいものも常時入荷しています。書籍も豊富に取り揃えており楽しい仲間がいっぱいの店内はいつでも明るい雰囲気です。

またいろんな業務用ソフトを開発しており実績も除々に高まってきています。


◀森谷社長





四国伸鉄鋼業オフコン事業部

▷**所在地**＝愛媛県新居浜市繁本町4－14
▷**代表者**＝秦　憲司
▷**電話番号**＝0897－32－3211
▷**開設**＝昭和57年5月
▷**定休日**＝日曜日
▷**営業時間**＝09:00～20:00

オフコンからスタートしたが，今はどちらかといえばホビーユースのパソコンにかけるウエイトが高いお店です。

松山市にあるロータスが開発したゲームボードを応用したゲーム，クレージーボーイ，スーパーゴルフ，ハングリーマンなどを次々に開発，全国発売しています。また最近では新作ソフト・宝珠を発売しており，前作同様に人気を集めています。

いっぽう，ビジネス向けソフトも，土木，建築，測量などをはじめ各種揃えています。



▲秦さん



▲店舗

デジック 興安

▷**所在地**＝愛媛県新居浜市新須賀町 2－2－18
▷**代表者**＝河崎政紀
▷**電話番号**＝0897－34－8286
▷**開設**＝昭和55年６月
▷**定休日**＝なし
▷**営業時間**＝10:00～19:00
▷**店長**＝山之内晃

親会社，興安計装とともに地元工場の自動省力に貢献，ハードとソフトのシステム販売を行なっています。アフターサービスも万全，利用者本位の気持ちのいい店です。

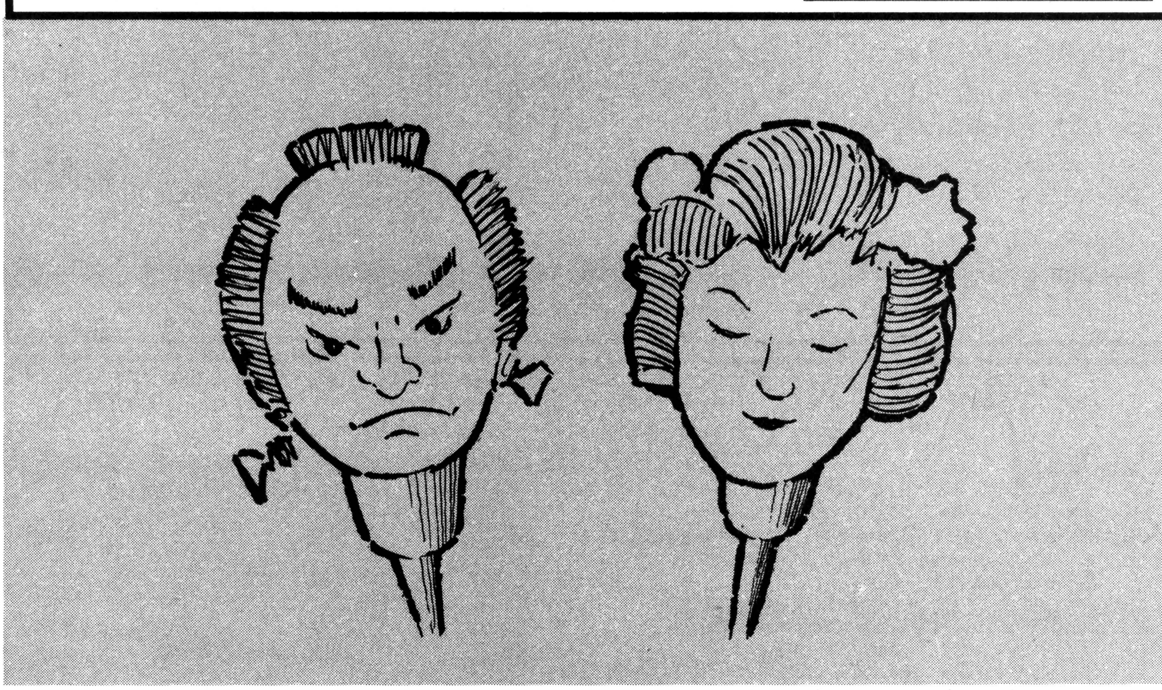
また一早くＭＳＸのハード，ソフトを取り扱うなど，最新の情報にも敏感，幅広い層に親しまれています。

新居浜市を中心として愛媛県内でかなりの会員を持つ「愛媛マイコン同好会」の事務局も努めており，機関紙もすでに数回発行しています。

▼店舗



山之内店長▶



ソフトのオリジナル

PCG又はロータスゲームボード用ソフトとノーマルソフトの１本化！

《PC-8001用》

●PC花札〔グラフィック、マシン語〕
(対コンピュータコイコイです。PCでここまでできる。)……￥3,000
●スーパーペンギン(いたずらモンスターをアイスブロックで粉砕。)……￥3,000
●スパイダー＆フライ(PCG共用／蜂をさけながらハエを取る。ボーナスもあるぞ！)……￥2,500
●カントリーゴルフ(18ホールのマイコンゴルフ場へ、別売コースも有ります)…￥3,000
●ホールカセットⅠ(カントリーゴルフの別売コース、上級者用です)……￥2,000
●ホール２＋V・UP(さらに上級版、しかもゴルフゲーム自身拡張させます)…￥2,500
●天中殺占い(四ページにわたり、算命占星学で鑑定)……￥3,000
●暗剣殺＆恋占い(今日の危険な方向は？相性占いもOK！)……￥3,000
●四人麻雀(マシン語＋BASIC、高速ですグラフィック版／アマ・プロモード)…￥3,000
●潜水艦撃沈ゲーム(海底のサブマリンをやっつけよう)……￥2,500
●原子炉爆破作戦(地下原子炉をスパイに見つからないように爆破)……￥3,000
●リバーパトロール(川をさかのぼって人を救助)……￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように)……￥2,500
●スーパーゴリラ(PCG共用タイプ／ゴリラが美女をさらってビルの屋上へ)…￥3,500
●ジッグ・ザッグⅠ(PCG共用 スゴーク本物そっくり！リアル～！)……￥3,000
●スペースフェニックス(PCG共用タイプ／不死鳥をやっつけろ！)……￥3,000
●タロット占い(あなたの運勢や相性をズバリ鑑定！カラーグラフィック)……￥3,000
●エッグワンズ・オン(PCG共用タイプ／悪いハンターに殺されないように鳥を保護しよう！)……￥2,500
●ゴーストキャッスル(3D-MAZEアドベンチャーゲーム) カセット￥3,500／ディスク￥4,500
●スクエア16(16タイプのエイリアン攻撃)……￥2,500

《PC-8001mkII用》

●アップルジャム(カラーグラフィックマシン語 リンゴがスイカに食べられないようにドットエサを食べて下さい)……カセットベース￥3,500 ディスクベース￥4,000
●スーパーグラフィック４人麻雀(ハイレゾグラフィック／アマ・プロモード)…￥3,000

《PC-8801用》

●グラフィック・ジャン機(リアルタイムマージャン)……￥3,000
●ファイングラフィックマージャン(32×24ドッドの牌、マシン語の点数計算)・￥3,500
●どんぐりくん(うさぎを全てとじこめろ！)……カセット￥3,000／ディスク￥4,000
●スーパーダンジェオン(ロールプレイングゲーム)……カセット￥4,000／ディスク￥5,000
●漢字４人麻雀
役表示は漢字で、リアルです。漢字ROM必要(アマチュア、プロモード有り)…￥4,000
●漢字四人麻雀(DISK版４人麻雀)……５インチ用￥4,500：８インチ用￥4,800

《PC-9801用》

●雀荘(リアルさ抜群の４人マージャン！相手の表情が楽しい／640×400ドットカラーモニター必要)……カセット用￥4,800 ５インチ用￥5,500 ８インチ用￥6,000
●レッド・ペンシル(あなたはえんぴつ、全てのドットをぬりかえる！)……カセット￥4,000／ディスク￥5,000
●PR-2(スーパーダンジェオン＋レッド・ペンシル)……８インチディスク￥7,000

《MZ-700／1200用》

●のソフトは5030使用で、白丸のソフトはそのままMZ-700で動きます

○●ガタ・ゴト(PCG共用タイプ 駅に無事到着できるか！)……￥2,500
○●3Dスペースドライブ(PCG共用タイプ 3Dのドライブを楽しもう！)……￥3,000
○●バトミントンMZ(PCG共用タイプ／かわい子ちゃんのバトミントン 700はカラーです)……￥3,000
○ PCG-４人マージャン(ロータスかPCGが必要 本格派カラーマージャン)・￥3,000
○ MMOS-700(RAMディスクシステム)……￥9,800
○●「地図を探せ！」(グラフィック・アドベンチャー／シャーロック・ホームズになったつもりで地図を探そう！)……〔アドベンチャーゲーム〕￥3,000
○●ヘリファイヤー(山火事を消せ！)……￥2,500
○●NEWコスモファイト(PCG共用タイプ／スクランブルゲーム)……￥3,000
○●バルーンボンバー(風船爆弾をやっつけよう)……￥2,500
○●スーパーゴリラ(ゴリラが美女をさらって屋上へ)……￥3,000
●ポラリス(あなたは潜水艦のキャプテン)……48K ￥2,500
○●レーザーコマンド(PCG共用タイプ／レーザー砲で都市を守る)……￥3,000
●暗剣殺＆恋占い(HUBASICソフト、恋人との相性や危険な方向は)……￥3,000
●ザ・ワープ(エイリアンをやっつけながら次の面へワープ)……￥2,500
●バトルスコープ(４種のインベーダーがせまってくる)……￥2,500
○●ザ・ハルサー(エイリアン撃滅装置を組みたてろ)……￥2,500
●アステロイド・フォール(隕石を撃ち落とせ)……￥2,500
●マシン語ピンボール(フリッパーゲームをマイコンで)……￥2,500
○●MZグランプリ(スリップゾーン、ふたまた有りのカーレース)……￥2,500
○●スペースビーII(巨大な宇宙蜂が襲ってきた)……48K ￥2,500
●●ザ・ギャンブラー(あなたは４種のギャンブルで金持ちになれるか)……48K ￥3,000
●CLALA-Ⅰ(50種以上のコマンドを持つマシン語モニター)……￥8,500
●ザ・ピクチャー(画面のロード、セーブ編集が出来る、PCG対応)……￥4,000
●●PCG４人麻雀(牌そっくり、本格的です／要PCG)……￥3,500
○●アステロイド(PCG共用タイプ／四方から迫ってくる隕石を爆破せよ。)……￥2,500
○●タワーリングマウス(PCG共用タイプ／化けネズミの大群から逃げながら、階上へ)……￥2,500
○●トマホーク(PCG共用タイプ／カラーです。／四方八方からのエイリアン攻撃)￥2,500
○●スーパーペンギン(PCG共用タイプ／アメーバーをアイスブロックで粉砕)……￥2,500
○●スネークインデザート(PCG共用タイプ／ヘビ・サソリのいる砂漠であなたは？)￥2,500
○●ニューハングリーマン(ハックマン以上のリアルさ)……￥3,000
○●コスモファクター(面数が増すごとに強くなるエイリアン)……￥2,500
○●PCGパクパクレスキュ(要PCG／川をさかのぼってモンスターを食べる。) 48K ￥2,500
○●スーパーゴリラパートII(スーパーゴリラにあきた人はどうぞ)……￥2,500
○●ジッグ・ザッグ(PCG共用／スゴーク本物そっくり！リアル～！)……￥3,000
○●銀河戦争Ⅰ(宇宙船で帝国軍ステーションを破壊！)……48K ￥2,500
○●銀河戦争II(帝国軍を迎え撃ち、スペースドームを守れ！)……￥2,500
○●銀河戦争III(行く手に岩山、空に帝国軍！進め探険隊)……￥2,500
○●銀河戦争IV(革命軍の逆襲。４つのパターンを貴方は越せるか)……48K ￥3,000
○●ギャラオ(PCG共用タイプ／カラーです。エイリアンの多数編隊攻撃)…48K ￥3,000
○●スクラムジェット(PCG共用タイプ／カラーです スクランブルゲーム２)……￥3,000
○●本将棋(実践式本格派)……￥3,500

《MB-6891マークII》

●カントリーゴルフ(18ホールのマイコンゴルフ場へ。別売コースも有ります)…￥3,000
●ホールカセットⅠ(カントリーゴルフの別売コース。上級者用です)……￥2,000
●ホール２＋V.UP(さらに上級版しかもゴルフゲーム自身拡張させます)……￥2,500
●天中殺占い(四ページにわたり、算命星学で鑑定)……￥3,000
●暗殺剣＆恋占い(今日の危険な方向は？相性占いもOK！)……￥3,000
●四人麻雀(対戦相手３人分コンピューターが)……￥3,000
●インベーダー6890(マシン語です。HIRESできれい)……￥3,000
●ディーフスキャン(海中のサブマリンをやっつけよう。マシン語)……￥3,000
●スコールインベーダー(マシン語、ミサイルが雨のように降る)……￥3,000
●ギャラクシーウォーズ(隕石をぬってUFOに。モチ、マシン語)……￥3,000
●カーレース(マシン語です 高速です)……￥3,000
●サークラーII(これはスゴイ！ギャラクシアンそっくり)……40K ￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように！)……￥2,500
●コンピュータ将棋盤(将棋盤データベース、楽しい将棋のお勉強！)……￥3,000

《MB-6885Jr》 ○印は1200ボーROMが必要、その他は両用

●ミュージック・メーカー(キーボードの曲がBASICのデータ文に変換)……￥2,500
●インベーダートレック(宇宙船の艦長になって、敵を全滅)……￥3,000
●平安京エイリアン(エイリアンを埋め殺せ、BASIC＋マシン語)……￥3,000
●ルナーレスキュー(貴方は何人救助出来るか、BASIC＋マシン語)……￥2,500
●麻雀(対コンピューター２人麻雀)……32K ￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように)……￥2,500
●バグバグモンスター(モンスターにつかまらないようにドットを消そう)……￥2,500

＊上記のソフトはLII共用版です。Jrではカラーで、LII又は6881では白黒モードで動きます

〔HIRES版ゲーム〕10種

○●グラフィック・ジャン機(コンピュータと対決！マシン語による本格的思考ルーチン内蔵)……64K ￥3,000
○●ドラゴンハンティング(マシン語＋BASIC／チルゴンをつかまえろ！ペアゴンにはつかまるな！)……￥2,500
○●スペース・ヘイディーズ(マシン語／インベーダー・アステロイド帯、さらに母星を撃破せよ！)……￥2,500
○●コンピュータ将棋盤(将棋盤データベース。楽しい将棋のお勉強！)……￥3,000
●エイリアンアタック(マシン語HIRESです。せまりくるインベーダー)……￥3,000
●ギャラクシーウォーズ(オールマシン語、隕石をぬってUFOに)……￥3,000
●グレートフィッシング(マシン語、魚釣りゲーム)……￥2,500
●ディーフスキャン(海中のサブマリンをやっつける。マシン語です)……￥3,000
●カーレース(マシン語です。高速です。)……￥2,500
●ボンバークラッシュ(爆弾を落とされないようにUFOを撃て)……￥3,000

《MZ-2000／80B》

●コスモスワー(スタートレックを超越した宇宙戦争シミュレーション／共用)・￥3,000

《FM-7》

●ペンギーランド(りんごと氷でモンスターをやっつけろ) カセット￥3,000／ディスク￥4,000
●ブラックホールⅠ(デビルファイト＋ウインギーアタック) カセット￥3,500／ディスク￥4,500
●ブラックホール２(ハイパーソニック＋スペースコンバット)……カセット￥3,000／ディスク￥4,000

《FM-8》 白丸のソフトはFM-7で動きます。

○●ザ・ゲームDOS(今までDISKに入らなかったゲームがセーブ)……￥5,000
●ザ・ゲームDOSユーティリティ(ファイラー。ディスク１枚に７つのプログラム)￥3,000
○●クラッシュインベーダー(とびはねるインベーダーをやっつけろ！マシン語)……￥3,000
○●VOICE DUMP(マイコンがマシン語デバッキングのお手伝い)……￥2,500

《PC-6001》

●GOD APPLE(リンゴ爆弾が落ちてきた)……￥2,500
●アステロイド・アーミー(２人用バトルロイヤル宇宙戦)＊ジョイステック必要……￥2,500
●リバーサル(マシン語です。オセロ以上のリアルさ、顔が変化します。)……￥3,000

《PC-6001mkII用》

●ルーレット麻雀ジョング(ルーレット＋麻雀のおもしろさ)……￥2,500

オリジナルソフト募集中！高額にて買い取ります。☎03(255)7846 ☎03(255)7820
(担当：加藤) **買取金額／￥50,000～￥500,000**

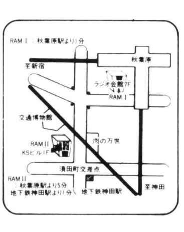
■JCB・UC・DC・MC・各社クレジット、1～60回取扱い(地方もOK)●地方の方には通信販売致します。オリジナルソフトは送料無料●ご注文は現金書留にて住所・氏名・品名・個数を明記。●銀行振込み先／住友銀行神田駅前支店：268118㈱富士音響。

クレジットで!!
●残金￥400,000・30回
ボーナス月＋30,000 月々9,800
●残金￥300,000・30回
ボーナス月＋20,000 月々7,900
印鑑と身分証明書(免許証)で即、お持ち帰りOK！

☎(03)255-7846

㈱富士音響マイコンセンターRAM
東京都千代田区外神田1-15-16(ラジオ会館7F)
〒101／TEL.(03)255-7820・4857・4858
年中無休

㈱富士音響マイコンセンターRAMII
東京都千代田区神田須田町1-5(KSビル1F)〒101／TEL.(03)255-2644



X'mas & お年玉プレゼントフェア

WELCOME TO MEDIA SAPPORO

雪の降る夜はパソコンナイト

MSX フェア

期間 12月18日㊐〜12月24日㊏

● クリスマスプレゼント付

おもしろ企画
いっぱい
とにかくメディアに
大集合！

&

お正月にパソコンをマスターしよう
A HAPPY NEW YEAR

お年玉フェア

期間 1月3日㊋〜1月16日㊊

● お年玉プレゼント付

楽しいプレゼントがもらえるよ！

パソコンスピードくじによる福袋・War GAME（ロードショーチケット）その他、楽しいプレゼントがいっぱい！

ワープロ、簡易言語コーナー新設

MSX マシーンフルラインナップ

東芝
パソピアIQ(64K)
なんと！RAM64Kの大容量!!
￥65,800



富士通 FM−X
なんと！FM-7とつなげるぞ!!
￥49,800

ソニー HB−55
なんと！ひらがなを使える!!
￥54,800



ナショナル CF−2000
なんと！ダブルスロットルで拡張カンタン!!
￥54,800

各社 MSX 勢揃い

日立H-1、セガSC-3000、カシオPV-2000
三菱、サンヨー、ヤマハ、ビクター

シャープ ￥210,000
X1C入門セット
X1C＋ゲームソフト10本
＋JOYSTIC ＋テキスト

3日㊋は福袋もあります。

NEC ￥~~159,000~~
PC-6001mkⅡセット
PC-6001mkⅡ＋CRT
＋データレコーダ＋ゲームソフト10本



富士通 ￥~~204,600~~
FM-7入門セット
FM-7＋CRT＋ゲームソフト10本＋データレコーダー

東芝 ￥~~230,600~~
パソピア7
パソピア7＋CRT＋データレコーダー＋ゲームソフト10本

一例　その他、お買得セットも取揃えております。

● NEC PC-6601 セット ￥228,600
PC-6601＋CRT（PC-60M43）＋データレコーダー＋3インチディケット＋ゲームソフト10本

● シャープX1セット ￥~~268,000~~
CZ-800C＋CZ-800D＋G・RAM（CZ-8GR）＋ゲームソフト10本＋ジョイスティック＋テキスト

㊋今井一条本館北海道パソコンセンター内ハドソンソフト直営店

メディア札幌 ㊋今井

札幌市中央区南1条西2丁目 TEL (011)281-1151(内線2294)
営業時間／AM10：00〜PM6：00（土、日曜日はPM6：30まで）
定休日／毎週水曜日


Tmdシステムズ
パソコンの専門店
新発売
パソコン・MSX・周辺機器
新宿
横浜
各社新製品展示発表
年末年始特別大売出中
MSX
身近かなパソコンぞくぞく勢揃い、正月気分のMSXです。
富士通 FM-X
¥49,800
FM7につなぐことにより
32KBに拡張・プリンタ使用可
東芝 HX-10D
¥65,800 64KB
HX-10S
¥55,800 16KB
選べるタイプ、ボディカラーもそれぞれ2色
三洋 MPC-10
¥74,800
ライトペン付
三菱 ML-8000
¥59,800
日立 MB-H1
¥62,800
32KB実装、最大96KB拡張可能
スイッチオンでシステムガイドが登場
キャノン V-10
¥54,800
MSX
ソニー HB-55
¥54,800
選べる2色タイプ
プリンタ
プリンタ各機種特価販売中
セイコー漢字プリンター
GP-550E＋用紙1000枚
GP-250F
＋用紙1000枚
ナショナル CF-2000
¥54,800
2スロットとマニア向キーボード
特価85,800円
特価47,800円
カシオ
FP-3000
¥198,000
快速16ビット・パソコン
MSX機発売記念セールを全店で実施中
ゲームソフト各種
ハドソン・エニックス・フィルコム・ポニカ・コムパック・アスキーソフト大量
在庫販売中
●パソコン雑誌・書籍
も各誌・販売中
MSX
各種ソフト
登場！
各種新作ゲームソフト入荷中
・エニックス
激戦南太平洋
アルフォス
女子寮パニック
ライトフリッパー
・フィルコム
仁義なき戦い
Dr.スランプ・アラレ
徳川家康
大奥㊙物語
・ポニカ
南極物語
ゴルゴ13
国士無双
バルジ大作戦
シャープ
X-1c
CZ802C ¥119,800
X-1D ¥198,000
サンヨー
MBC-55
¥178,000
16ビット機
(本体のみ)

ベストセラー機、話題の新製品がズラリ勢揃い!!

全商品5割・6割・7割引より

頭金なし月々3,000円からのクレジット
●NEC PC-6001MK II→¥68,000 ¥3,310×24回
●NEC PC-8001MK II→¥88,000 ¥3,000×36回

NEC	PC-6001	¥89,800→	¥28,000	〈限定5台〉
NEC	PC-6001+PC-6006	¥104,600→	¥35,000	〈限定5台〉
NEC	PC-8001	¥168,000→	¥48,000	〈限定3台〉
NEC	PC-8050(K)	¥39,800→	¥18,000	〈限定5台〉
NEC	PC-6001MK II	¥84,800→	¥68,000	〈限定6台〉
NEC	PC-6001MK II+PC-60M43	¥150,600→	¥116,000	〈限定4台〉
NEC	PC-8001MK II	¥123,000→	¥88,000	〈限定7台〉
NEC	PC-8801	¥228,000→	¥142,000	〈限定3台〉
NEC	PC-8851	¥58,800→	¥33,000	〈限定4台〉
NEC	PC-9801	¥298,000→	¥178,000	〈限定3台〉
SHARP	MZ-80B	¥278,000→	¥78,000	〈限定3台〉
SHARP	MZ-2000	¥218,000→	¥88,000	〈限定4台〉
SHARP	MZ-2000+MZ-1R01	¥257,000→	¥98,000	〈限定3台〉
SHARP	MZ-721	¥89,800→	¥48,000	〈限定3台〉
SHARP	MZ-731	¥128,000→	¥62,000	〈限定3台〉
FUJITSU	FM-8	¥218,000→	¥78,000	〈限定3台〉
TOSHIBA	パソピア	¥163,000→	¥48,000	〈限定3台〉

※以上の商品に関しては至急お電話ください。限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

24時間中古情報へTEL

中古パソコンの在庫と価格は日替りで毎日流しています。(年中無休)

03-983-1617
03-983-1729

▼

機種が決ったら電話で注文

欲しい機種が決ったら今すぐ全国6ヶ所の注文デスクへ。(10:30～19:00年中無休)

本社注文デスク
03-983-2464

仙台0222-24-2606 千葉0472-24-0552 横浜045-311-6811
名古屋052-581-1565 大阪06-365-1873

日本最大の在庫量、全国組織の《マイコンメイト》だからできる超便利システム

●**24時間中古情報** 中古パソコンは人気が高いので、すぐに売れてしまいます。雑誌や印刷物で紹介されていても、その時にはすでに売れてしまっている場合がほとんど。そこで日変り情報を24時間・年中無休で提供。

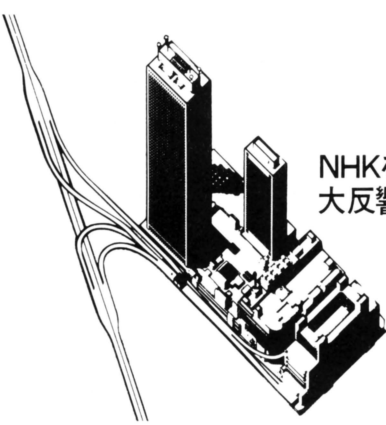
●**全国どこでも電話で買える**全国6ヶ所の注文デスクで受付。お近くのデスクへお電話ください。

●**豊富な在庫と全国配達** 全メーカーの製品がラインアップ、豊富な在庫商品はその場でお持ち帰りできます。もちろん全国どこでも迅速配達。日曜配達もOK!

●**全商品保証書付** 製品はどれも最低3ヵ月以上の保証書付。アフターサービスも万全です。

●**全国どこでもクレジットでOK** 頭金なし、月々3,000円からのクレジットは1回～60回まで自由自在です。

●**高額下取り制度** 中古を下取りに出して、さらに中古、新品を買う。こんな買い方も可能です。



NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古専門ショップ《マイコンメイト》

TV提供中 フジテレビ
「笑っていいとも!」
12:00～12:55(火曜日・木曜日)
「ドレミファドン!」
12:00～13:00(日曜日)

半期に一度の大特価セール

電話で深めようマイコンの世界

106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106

アコリット マイコン最新カタログ

富士通 FMシリーズ

FM-7(MB25010) ¥ 126,000
48回分割 ¥ 3,100／60回分割 ¥ 2,600
FM-11<ST>(MB25030) ¥ 268,000
48回分割 ¥ 6,700／60回分割 ¥ 5,700
FM-11<AD>(MB25040) ¥ 338,000
48回分割 ¥ 8,400／60回分割 ¥ 7,200
FM-11<EX>(MB25050) ¥ 398,000
48回分割 ¥ 9,900／60回分割 ¥ 8,500

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MB-27312	グリーンディスプレイ	49,800→	1,200	1,000
MB-27302	グリーンディスプレイ	46,800→	1,200	900
MB-27304	グリーンディスプレイ	29,800→	700	600
MB-27331	カラーディスプレイ	188,000→	4,700	4,000
MB-27301	カラーディスプレイ	188,000→	4,700	4,000
MB-27307	カラーディスプレイ	155,000→	3,900	3,300
MB-27303	カラーディスプレイ	99,800→	2,500	2,100
MB-27305	カラーディスプレイ	64,800→	1,600	1,400
MB-22602	家庭用TVアダプタ	13,500→	300	300
MB-27402	ビジネスプリンタ	350,000→	9,000	7,400
MB-27501	データレコーダ	12,800→	300	200
MB-26001	拡張ユニット	133,000→	3,300	2,800
MB-22204	I/Fモジュール	30,000→	700	600
MB-22405	漢字ROMカード	35,000→	900	700
MB-22002	キャラクタセット	10,000→	300	200
MB-22003	漢字キャラクタセット	30,000→	700	600
MB-28111	漢字ROMカード	46,000→	1,100	900
MB-27651	ディスクユニット	498,000→	12,500	10,600
MB-22416	ディスクI/Fカード	14,000→	400	300
MB-27603	フロッピディスク	440,000→	11,000	9,400
MB-27513	フロッピディスク	350,000→	8,700	7,400

NEC PC-9800シリーズ

PC-9801F1 ¥328,000
48回分割 ¥8,015／60回分割 ¥6,830
PC-9801F2 ¥398,000
48回分割 ¥9,726 60回分割 ¥8,288
PC-9801E ¥215,000
48回分割¥5,254 ／60回分割¥4,478

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-9801-06	GB-IB I/Fボード	68,000→	1,600	1,400
PC-9801-07	5″ディスク I/Fボード	20,000→	400	400
PC-9805	増設RAM	30,000→	700	600

NEC PC-8000シリーズ

PC-8001MKII ¥ 123,000
48回分割 ¥ 2,900／60回分割 ¥ 2,500

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-8001/II-01	漢字ROMボード	32,000→	700	600
PC-8011	拡張ユニット	148,000→	3,500	3,000
PC-8012	I/Oユニット	84,000→	2,000	1,700
PC-8012-02	増設RAMボード	43,000→	1,000	800
PC-8023-C	マトリクスプリンタ	153,000→	3,600	3,100
PC-80S31	ミニディスクユニット	168,000→	4,000	3,400
PC-80S32	拡張用ミニディスク	155,000→	3,600	3,100
PC-8853-N	14型カラーディスプレイ	168,000→	4,000	3,400
PC-8054	14型カラーディスプレイ	65,800→	1,600	1,300
PC-8048-N	12型カラーディスプレイ	59,800→	1,400	1,200
PC-8052	カラーディスプレイ	118,000→	2,800	2,300
PC-8053	カラーディスプレイ	198,000→	4,700	4,000
PC-8058	カラーディスプレイ	99,800→	2,300	2,000

NEC PC-100シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PCモデル10	本体	398,000→	9,726	8,288
PCモデル20	本体	448,000→	10,948	9,329
PCモデル30	本体	558,000→	13,636	11,621
PC-MD651	専用ディスプレイ(モノクロ用)	59,800→	1,461	1,245
PC-KD651	専用ディスプレイ(カラー用)	198,000→	4,838	4,123

NEC PC-8800シリーズ

PC-8801MKII/10 ¥168,000
48回分割¥4,106 ／ 60回分割¥3,499
PC-8801MKII/20 ¥225,000
48回分割¥5,499 ／ 60回分割¥4,686
PC-8801MKII/30 ¥275,000
48回分割¥6,721 60回分割¥5,727

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-8801MKII-FD1	増設フロッピィディスク	60,000→	1,467	1,250
PC-8837-2W	システムディスク	7,000→	171	146
PC-8887	システムディスク	8,000→	196	167

NEC PC-6600シリーズ

PC-6601 ¥143,000
48回分割¥3,495 ／ 60回分割¥2,978

NEC PC-6000シリーズ

PC-6001MKII ¥ 84,800
48回分割 ¥ 2,073／60回分割 ¥ 1,766

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-6011	拡張ユニット	19,800→	400	400
PC-6021	サーマルプリンタ	49,800→	1,100	1,000
PC-6031	ミニディスクユニット	89,800→	2,100	1,800

NEC 5200モデル05シリーズ

N5231 ¥ 648,000
48回分割 ¥15,400／60回分割 ¥13,100
N5231-02A ¥ 758,000
48回分割 ¥18,000／60回分割 ¥15,400
N5231-03A ¥ 548,000
48回分割 ¥13,000／60回分割 ¥11,100

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
N5231-56	日本語付加機構	45,000→	1,000	900
N5231-57	ROMキット	25,000→	500	500
PA-7245	ドットプリンタ	39,000→	900	700
PA-7290	Cプロッタプリンタ	39,800→	900	700

シャープ MZ-2200シリーズ

MZ-2200 ¥ 128,000
48回分割 ¥ 3,000／60回分割 ¥ 2,600

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-1T02	データレコーダ	19,800→	500	400
MZ-1F07	ミニフロッピディスク	158,000→	3,800	3,200
MZ-1P07	80桁ドットプリンタ	79,800→	1,900	1,600
MZ-1M01	16ビットボードキット	78,000→	1,800	1,500
MZ-1R08	漢字ROMボード	29,000→	700	500
MZ-1D06	カラーディスプレイ	102,000→	2,400	2,000
MZ-1D09	14型TVモニタ	110,000→	2,600	2,200
MZ-80P4B	136桁ドットプリンタ	281,000→	6,700	5,700

シャープ MZ-3500シリーズ

MZ-3541 ¥ 410,000
48回分割 ¥ 9,800／60回分割 ¥ 8,300
MZ-3531 ¥ 320,000
48回分割 ¥ 7,600／60回分割 ¥ 6,500

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-1P8	漢字プリンタ	540,000→	12,900	10,900
CE-330P	136桁ドットプリンタ	159,000→	3,800	3,200
CE-333P	136桁ドットプリンタ	310,000→	7,400	6,300
MZ-6P01	I/Oカード	12,000→	300	200
MZ-1F02	ミニフロッピディスク	198,000→	4,700	4,000
MZ-1F03	増設フロッピディスク	90,000→	2,100	1,800

シャープMZ5500シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-5521	本体	388,000→	9,481	8,080
5511	本体	288,000→	7,038	5,998
5501	本体	218,000→	5,327	4,540
MZ ID10	12型モノクロディスプレイ	418,000→	10,215	8,705
MZ ID11	12型カラーディスプレイ	113,000→	2,761	2,353
MZ IR16	増設RAM	30,000→	733	625
MZ IR11	増設RAMボード	80,000→	1,955	1,666
MZ IR09	増設ビデオRAMボード	35,000→	855	729
MZ IF02	ミニフロッピーディスクドライブ	158,000→	3,861	3,290
MZ IP02	80桁ドットプリンタ	138,000→	3,372	2,874
MZ IP04	カラーインジェットプリンタ	228,000→	5,572	4,748
MZ IP06	80桁漢字プリンタ	234,000→	5,718	4,873

シャープ PC-5000シリーズ

PC-5000 ¥350,000

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CE-510P	熱転写プリンタ	80,000→	1,955	1,666
CE-510F	ミニフロッピーディスクドライブ	198,000→	4,838	4,123
CE-511F	コンパクトフロッピーディスクドライブ	128,000→	3,128	2,665

シャープ パソコンテレビX1

CZ-800C/D ¥ 268,000
48回分割 ¥ 6,550／60回分割 ¥ 5,581
CZ-801C/D ¥ 219,400
48回分割 ¥ 5,362／60回分割 ¥ 4,569
CZ-802C/D ¥ 326,000
48回分割 ¥ 7,967／60回分割 ¥ 6,789

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CZ-800C	本体	155,000→	3,788	3,228
CZ-800D	カラーディスプレイ	113,000→	2,761	2,353
CZ-801C	本体	119,600→	2,922	2,494
CZ-801D	カラーディスプレイ	99,800→	2,438	2,078
CZ-802C	本体	198,000→	4,839	4,123
CZ-802D	カラーディスプレイ	128,000→	3,128	2,666
CZ-8GR	グラフィックRAM	32,000→	800	600
CZ-8EP	拡張I/Oポート	11,800→	300	200
CZ-8KP	漢字ROM	38,000→	900	700
CZ-8FA	フロッピI/F	24,000→	600	500
CZ-800F	ミニフロッピディスク	198,000→	4,700	4,000
CZ-800P	ドットプリンタ	142,800→	3,400	2,900
CZ-8VC	RFビデオコンバータ	15,800→	400	300
CZ-8DT	デジタルテロッパー	89,800→	2,100	1,800
CZ-8R1	システムラック	29,800→	700	600
CZ-8R2	システムラック	29,800→	700	600

シャープ CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CZ-140DS	RGB14型カラー	89,800→	2,000	1,700
14M-131C	RGB14型カラー	69,800→	1,600	1,400
14M-142C	RGB14型カラー	99,800→	2,300	2,000
14M-132C	RGB14型カラー	118,000→	2,700	2,300
12M-212C	RGB12型カラー	99,800→	2,300	1,900
14M-111C	RGB14型カラー	67,800→	1,600	1,300
14M-112C	RGB14型カラー	118,000→	2,700	2,300
14M-114C	RGB14型カラー	168,000→	3,900	3,200
XM-140A	コンポジット14型C	74,800→	1,700	1,400
20M-202C	RGB20型カラー	175,000→	4,000	3,400
12M-15B	コンポジット12型G	29,800→	700	500
12M-13B	コンポジット12型G	39,800→	900	800
12M-18B	コンポジット12型G	44,800→	1,000	900

EPSON

HC-20 ¥138,600
48回分割 ¥ 3,200／60回分割 ¥ 2,700
QC-10 ¥398,000
48回分割 ¥ 9,100／60回分割 ¥ 7,800

EPSON プリンタ/フロッピディスク

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
FP-80	汎用プリンタ	149,800→	3,400	2,900
FP-80	PC-8001専用	152,800→	3,500	2,900
FP-80	PC-8801/9801専用	153,800→	3,500	3,000
RP-80	汎用プリンタ	89,000→	2,000	1,700
FP-100	汎用プリンタ	189,800→	4,300	3,700
FP-100	PC-8001専用	192,800→	4,400	3,700
MP-130	汎用プリンタ	228,000→	5,200	4,400
FP-80K	汎用プリンタ	189,800→	4,300	3,700
FP-80K	PC-8001専用	192,800→	4,300	3,700
MP-130K	JIS第1水準装備	510,000→	11,700	9,900
MP-130K	JIS第1,2水準装備	550,000→	12,600	10,700
TF-20 ＃2000	標準タイプ	142,000→	3,200	2,600
TF-20 ＃2010	HC-20専用	177,000→	4,000	3,300
TF-20 ＃2020	PC-8000/8801専用	166,000→	3,800	3,100
TF-20 ＃2030	FM-8専用	163,000→	3,700	3,000
TF-20 ＃9020	FDDI/Fセット	38,000→	800	700

コモドール VICシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
VIC-64	コンピュータ本体	99,000→	2,400	2,000
VIC-1001	コンピュータ本体	49,800→	1,200	1,000
VIC-1010	エクスパンションM	29,800→	700	600
VIC-1111	RAMカートリッジ	14,800→	400	300
VIC-1211M	S・エクスパンダー	14,800→	400	300
VIC-1541	S・フロッピディスク	79,800→	1,900	1,600
VIC-1525J	グラフィックプリンタ	69,800→	1,700	1,400
C-2N	カセットドライブ	14,800→	400	300
VIC-1701	カラーディスプレイ	72,800→	1,800	1,500

ソード M68/343/243/23

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
M-68MK41	カラーモニタ付	873,000→	21,300	18,200
M-68MK5	カラーモニタ付	1,173,000→	28,600	24,400
M-343MK41	カラーモニタ付	1,298,000→	31,700	27,000
M-343MK V	カラーモニタ付	1,548,000→	37,800	32,200
M-343MK X	カラーモニタ付	1,698,000→	41,500	35,400
M-243MK41	カラーモニタ付	1,108,000→	27,100	23,100
M-243MK V	カラーモニタ付	1,208,000→	29,500	25,100
M-243MK X	カラーモニタ付	1,398,000→	34,200	29,100
M-23KMIII	カラーモニタ付	748,000→	18,300	15,600
M-23KMK41	カラーモニタ付	828,000→	20,200	17,200
M-23KMK V	カラーモニタ付	1,088,000→	26,600	22,600
M-23KMK X	カラーモニタ付	1,178,000→	28,800	24,500
M-23P	カラーモニタ付	598,000→	14,600	12,500
M-23PK	カラーモニタ付	698,000→	17,000	14,500
M-5	コンパ トタイプ	49,800→	1,100	900

ソニー HIT BIT シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
SMC-777	本体	148,000→	3,829	3,263
KX-13CD1	ディスプレイ	89,800→	2,328	1,980

各社周辺機器/CRT

○東映　CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
FTC-1455H	14型高解像16色	138,800→	3,400	2,800
FTC-1435	14型高解像16色	116,000→	2,800	2,400
FTC-1425	14型ケーブル付	105,000→	2,600	2,100
FTC-1410H	14型2,000文字表示	66,500→	1,600	1,400
FTC-1205	12型640×400ドット	129,000→	3,100	2,700
FTC-12053	12型640×200ドット	92,500→	2,300	1,900
FTC-1201	12型2,000文字表示	69,800→	1,700	1,400
FTC-1420	14型ケーブル付	85,000→	2,100	1,700
FTC-1416	RGB14型カラー	63,000→	1,500	1,300
TMC-140GX	14型グリーン	32,800→	800	600
KH-900	9型オレンジグリーン	28,600→	700	600
KH-90	9型オレンジグリーン	27,800→	700	600
FTC-1428H	14型640×200ドット	99,800→	2,400	2,100
FTC-1423H	14型2,000文字表示	84,500→	2,100	1,800

○加賀電子　TAXAN CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
KS12R101S	RGB VISION-I	64,000→	1,400	1,100
KS12R202S	RGB VISION-II	79,800→	1,700	1,400
KS12R301S	RGB VISION-III	99,800→	2,100	1,800

東芝　パソピアシリーズ

PASOPIA-7　¥119,800
48回分割　¥ 2,700／60回分割　¥ 2,300

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PASOPIA	MINI (IHC-8000)	54,800→	1,300	1,000
KT-P22	カセットレコーダー	13,800→	300	200
PA-7152	グリーンディスプレイ	29,800→	700	500
PA-7165	カラーディスプレイ	98,000→	2,300	1,900
PA-7171	液晶ディスプレイ	60,000→	1,400	1,100

三菱　MULTI

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MULTI-8	MULT-8	123,000→	2,800	2,400
MP-210GM	グリーンディスプレイ	39,800→	900	700
MP-410CM	カラーディスプレイ	108,000→	2,500	2,100
MP-420CM	カラーディスプレイ	108,000→	2,500	2,100
MP-80FDUS	5"ディスク	98,000→	2,300	1,900
MP-80FDU	ミニフロッピディスク	78,000→	1,800	1,500

日立　ベーシックマスターレベルIII

MARK-5(MB-6892)　¥　118,000
48回分割　¥ 2,700／60回分割¥2,300

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
K12-2070P	モノクロディスプレイ	41,900→	1,000	800
C14-1190	カラーディスプレイ	64,800→	1,500	1,200
C14-2191	カラーディスプレイ	98,000→	2,200	1,900

SEIKO　プリンタ/プロッタ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
GP-700M	グラフィックカラーP	99,800→	2,300	1,900
GP-550E	グラフィック漢字P	119,800→	2,800	2,300
GP-80M	汎用プリンタ	59,800→	1,400	1,100
GP-80D	MZ-1200,700,80専用	79,800→	1,800	1,500
GP-250FA	MZ-80B/2000用	79,800→	1,800	1,500
GP-80DB	MZ-80B専用	79,800→	1,800	1,500
GP-80P	PC-6001専用	65,800→	1,500	1,200
GP-100M	PC,APPLE-II用	59,800→	1,400	1,100
GP-250F	FM-7,8/PC用	59,800→	1,400	1,100
GP-250X	PC-8001用	69,800→	1,600	1,300

各社周辺機器/ディスクユニット

○アイテム disk-PC M160/disk-80MK IIシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
M160-01	PC-9801用	256,000→	6,300	5,300
M160-02	PC-9801用	298,000→	7,300	6,200
M160-03	PC-8801用	296,000→	7,200	6,200
M160-05	FM-8用	298,000→	7,300	6,200
disk-80P II	PC-8801/9801/8001	123,000→	3,000	2,500
disk-80F II	FM-7,8用	128,000→	3,000	2,600
disk-80B II	MZ-80B/2000用	138,000→	3,400	2,800

○工人舎　KD290シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
KD290D/PC	デュアル	148,000→	3,600	3,100
KD290S/PC	シングル	98,000→	2,400	2,000
KD290D/FM	デュアル	148,000→	3,600	3,100
KD290S/FM	シングル	98,000→	2,400	2,000
KD290D/MZ	デュアル	138,000→	3,400	2,900
KD290S/MZ	シングル	88,000→	2,100	1,800
KD175D/PC	PC-8801用	390,000→	9,500	8,100
KHD-5	シングル(5MB)	448,000→	10,900	9,300

○東京電子科学　LFD-550シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
LFD-550PC	PCシリーズ用	148,000→	3,600	3,000
LFD-550MZ	MZ-80B/2000用	128,000→	3,100	2,600
LFD-550FM	FM-7,8用	148,000→	3,600	3,000
LFD-550	汎用	128,000→	3,100	2,600

○HAL研究所　PCGシリーズ他

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PCG-8800	PC-8801対応	44,800→	1,100	900
PCG-8100	PC-8001対応	49,800→	1,200	1,000
PCG-700	MZ-700対応	29,800→	700	600
PCG-1200	MZ-80K2/K2E/C	29,800→	700	600
PCG-8200	PC-8001/II対応	29,800→	700	600
GTX8800	PC-8801対応	39,800→	1,000	800
GTX1001	VIC-1001対応	33,800→	800	700
GSX8800	6和音、PLAY	14,800→	400	300

○アムデック

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CMU-800	コンピューミュージック	65,000→	1,600	1,300

注目のMSX対応各社パソコン 好評受付中！

		定価/円	15分割
日本楽器製造 YIS-303		49,800→	3,347
YIS-503		64,800→	4,355
SFG-01	FMサウンドシンセサイザユニット	19,800→	1,330
SMD-01	MIDIユニット	12,800→	860
ZPA-01	プレイカードセット	12,800→	860
YK-01	ミュージックキーボード	17,800→	1,196
RF-01	家庭用カラーTVアダプタ	7,800→	530
YRM-11	FMミュージックマクロ	7,800→	530
YRM-12	FM音色プログラム	7,800→	530
富士通	FM-X	49,800→	3,347
東芝"パソピアQ"	HX-10D	65,800→	4,422
	HX-10S	55,800→	3,750
日立	MB-H1	62,800→	4,220
三菱	ML-8000	59,800→	4,019
ソニー	"HIT-BIT" HB-55	54,800→	3,683
松下電器	CF2000	54,800→	3,683
三洋電機	MPC-10	74,800→	5,027

おもしろコンピュータ

アタリ　システム2800
¥19,800→¥15,800

セガ　コンピュータビデオゲーム
SG-1000　¥15,000→¥12,000
SC-3000　¥29,800→¥23,800

任天堂　ファミリーコンピュータ
¥14,800→¥11,800

●コレクトコールでのお問い合せは御遠慮ください。
●この商品のみは現金書留にてお願い致します。

RGB対応テレビ／各社

メーカー	型名	定価/円	48分割	60分割
ナショナル	TH21-H55GR	219,000→	5,037	4,293
	TH19-L55GR	188,000→	4,324	3,685
	TH15-M55GR	139,000→	3,197	2,725
日立	C14-452	79,800→	1,800	1,500
ビクター	CX-101(10")	110,000→	2,400	2,100
東芝	14V-14	79,800→	1,800	1,500
	21K-690	215,000→	4,800	4,100
シャープ	CT-1450B	108,000→	2,400	2,000
ソニー	KX-13HGI	149,000→	3,300	2,800
三菱	14CTD-27V	148,000→	3,300	2,800

RGB対応テレビ／NEC

メーカー	型名	定価/円	48分割	60分割
NEC	C-14N12PV	99,800→	2,296	1,956
〃	C-14N16PV	25,000→	2,875	2,450
〃	C-14N18PV	84,800→	2,073	1,766

日本語ワードプロセッサ

メーカー	東芝	富士通	シャープ
機種	TOSWORD JW-1	My OASYS 2	WD-800
価格	598,000円(レイアウト無) 648,000円(レイアウト有)	480,000円	498,000円
分割	48回 13,800円 60回 11,700円 48回 14,900円 60回 12,700円	48回12,000円 60回10,200円	48回11,900円 60回10,100円

お買得コーナー

■カシオ	EP-1100＋ソフト ＝¥65,000
■NEC	PC-8001(下取品) ＝¥50,000
■ナショナル	JR-100＋RFコンバーター ＋ソフト3巻＝¥30,000
■シャープ	MZ-700シリーズ MZ-711 →¥58,300 MZ-721 →¥65,600 MZ-731 →¥93,400

マイコン・ベーシックマガジン愛読者特別セール

テレビ		標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	TH21-H55GR	¥219,000	¥5,037	¥4,292
〃	TH19-L55GR	¥188,000	¥4,324	¥3,684
〃	TH15-M55GR	¥139,000	¥3,197	¥2,724
〃	TH14-NV1	¥208,000	¥4,605	¥3,924
ソニー	KV-20XR2	¥199,800	¥4,481	¥3,818
〃	KV-18XR2	¥179,800	¥4,032	¥3,436
ビクター	AV-260	¥290,000	¥6,527	¥5,562
〃	AV-200	¥210,000	¥4,709	¥4,013
東芝	21K691	¥215,000	¥4,821	¥4,108
〃	15K31	¥129,800	¥2,910	¥2,480
シャープ	C-1 19型	¥145,000	¥3,252	¥2,771
〃	C-1 14型	¥93,000	¥2,086	¥1,777

ビデオ		標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	NV-630	¥169,800	¥3,613	¥3,203
〃	NV-330	¥159,800	¥3,170	¥3,015
〃	NV-370	¥132,800	¥2,864	¥2,440
ナショナル	NV-800	¥289,800	¥6,665	¥5,680
〃	NV-850HD	¥239,800	¥5,238	¥4,700
ソニー	SL-F5	¥169,800	¥3,808	¥3,245
〃	SL-F3	¥145,000	¥3,169	¥2,771
〃	SL-F17	¥132,000	¥3,036	¥2,587
〃	SL-HF77	¥299,000	¥6,877	¥5,860
〃	SL-HF66	¥249,800	¥5,745	¥4,896
ビクター	HR-D225	¥195,000	¥4,373	¥3,726
〃	HR-D120	¥148,000	¥3,310	¥2,842
日立	VT-16	¥173,000	¥3,880	¥3,306

掲載以外の商品もお問い合せください!!

106 コレクトコールでどうぞ！

全国どこからでも電話1本(無料)で、商品先取り！お支払いは楽々クレジットで胸キュン！です。
豊富なバリエーションの中から自由に組み合わせてください――

Acolyte (アコリット)

〒110 東京都台東区北上野2丁目12番12号
営業時間／午前11時～午後7時　年中無休
☎03(844)3361

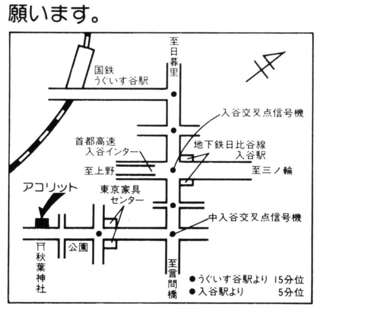
●他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1～60回までOKです。
●初回金のみ、端数金額処理のため、上記金額よりも少し多くなります。
●契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

●この他の新製品の御予約も受付けます。

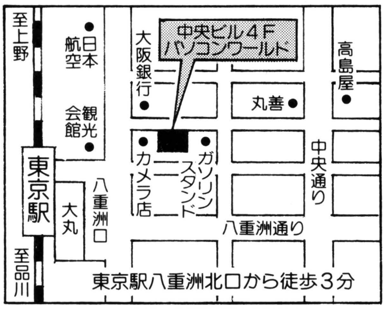
お支払いは楽な長期クレジット

48回/60回

●現金の場合はお問い合わせ下さい。クレジットは3,000円以上の組み合わせに願います。



パソコン、好きなだけ、さわりたいキミに。





パソコンを買う前に思う存分、使いこなしてみませんか。ベーシックを覚えてみませんか。ゲームソフトを作ってみませんか。わからないことがあったら質問もできます。初めての方にはていねいに分かりやすくお教えします。パソコンは習うより、まず慣れてしまった方が勝ち。機種も豊富で、各メーカーの機種を試してみる楽しさもあります。

現在ご利用の方々

「めまぐるしく変わる機種を購入するよりも、使える時間だけ、利用してみたい」
「買う前にテストしてみたい」
「ソフトを自由に持ち込んで、ゲーム、勉強、ゲームソフト作成に使いたい」
君のアイデアをお待ちしています。

営業時間

AM10：00～PM８：00月曜日休業(日曜・祝日営業)

ご予約

電話又はフロントにお申込みください。１日お使いいただいても結構です。

会　員

入会金2,000円(１年間有効：会員証発行)
※今回入会者に限り、2,000円分の利用回数券を無料サービスいたします。

メーカー名	機　　種	店内設置数	使用料(１時間)
SHARP	MZ1200	1set	100円
NEC	PC6001MK II	1set	200円
CASIO	FP1100	1set	200円
SHARP	X1	1set	300円
FUJITSU	FM-7	1set	300円
NEC	PC8001MK II	2set	400円
SHARP	MZ2000	1set	400円
SHARP	MZ731	1set	400円
FUJITSU	FM-8	1set	400円
NEC	PC8800	1set	500円
OKI	IF800M20	2set	500円
NEC	PC9800	2set	700円
SHARP	MZ5000	1set	700円
SHARP	MZ5500	1set	700円
FUJITSU	FM-11	1set	700円
NEC	PC100	1set	700円
NEC	PC9800F	1set	700円
OKI	IF800M30	1set	800円
SEIKO	3300	1set	800円

TOSHIBA・UNIVAC etc.(又、ハンドベルドは無料です。ワープロは各メーカー揃っています。)

●見学者サービス券(親子同伴の場合は両者に有効)

(1)すきなパソコンを１時間自由にさわれます。
(2)30分無料でベーシックを習うことができます。
(3)ワープロを１時間無料で自由にさわれます。
(4)ワープロを30分無料で習うことができます。

のいずれかをサービス致します。

パソコン ワールド

PASOCOM WORLD

東京都中央区八重洲１－６－５　中央ビル４Ｆ

☎271-7139・7619

誰でもが、コンピュータのスペシャリストになるために、門戸を開いた実践教育の場。1984年4月開校。

生徒5人に、先生ひとり。

ミロク先端技術専門学院は、限りなく展望が開けたコンピュータ社会の旗手である、ソフトウェア技術者を育成するために設立され、1984年4月に開校されます。そこでは、真の教育に徹するため、生徒1人1人の個性に応じて、専門分野の一流実務家が直接生徒を指導します。いわば江戸時代における寺小屋的なマン・ツー・マン教育。ヒューマニズムを重んじた革新的な教育システムは、これまでの専門学院とは全く異なった教育の場を実現しています。これからの時代に求められるスペシャリスト技能を修得し、21世紀に向けて、自身の人生を大きく切り拓いてみませんか。



現代版《寺小屋》教育

4月生徒募集中

主な教育体制

●実社会の最先端技術による実践教育。
ソフトウェア開発現場における技術者の経験と知識を活かした実践教育。先生と生徒の人間的ふれ合いを重視します。

●先生ひとりに生徒5人の少数精鋭指導。
1クラスは、ひとりの先生と5人の生徒の単位で4グループ。さらに専任講師が配置され、生徒の能力に応じた丁寧な指導を行います。

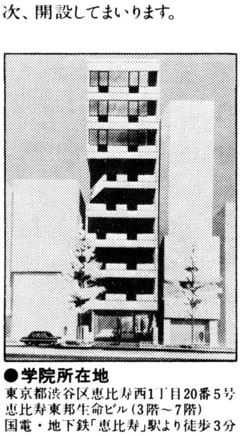
●志望に合わせて選べる専攻コース。
専門分野別に専攻コース(課程)を設置。それぞれの目的に応じたカリキュラムが組まれています。事務管理コース、科学技術コースのほか、システムシニア・生産工学・芸術学・次世代コンピュータ・バイオテクノロジー・ロボット・通信制御システム設計・宇宙開発システム設計・原子力関係システム設計・海洋開発システム設計などのコースを順次、開設してまいります。

●第一線実務家のみの講師・先生陣。
講師・先生は、自ら多くの企業で使用されるソフトウェアの開発を手がけ、技術の進歩に敏感な実社会の現場に精通した実務家です。

●短期間、集中教育。
1年制の密度の濃い教育(9:00～17:00)。技術と知識の習得のほか、ソフトウェア技術者の素質として欠かせない集中力をも育成します。

完全就職保障

コンピュータ業界で大手のソフトウェア開発会社3社の完全協賛体制と、我国有力コンピュータ関連企業数社の協力を得て、完全就職保障システムを確立しました。就職先は自由に選べます。(卒業生の初年度年俸は180万円から280万円。)



●学院所在地
東京都渋谷区恵比寿西1丁目20番5号
恵比寿東邦生命ビル(3階～7階)
国電・地下鉄「恵比寿」駅より徒歩3分

教育理念＝自ら体験し　創造の喜びを知り　真に自立する人間を育てる

ミロク先端技術専門学院

■募集要項

- **●入学時期**／昭和59年4月。
- **●入学資格**／高等学校卒業(見込み)、もしくは同等以上の学力を有する者。
- **●選考方法**／定員制。出願順に書類審査のうえ、入学を許可。
- **●願書受付**／昭和58年11月1日より昭和59年3月31日まで。
- **●修業課程**／昼・1年制、共学。

■専攻課程

●情報処理実務コース
事務管理コース(COBOLプログラマーの育成)
事務管理SEコース(事務分野のSE育成)
科学技術コース(FORTRANプログラマーの育成)
科学技術SEコース(科学技術分野のSE育成)

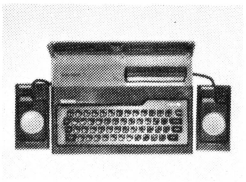
お問い合わせは／募集案内・学院案内書は、電話または右記の請求券をハガキに貼って、お申し込みください。(案内書は無料です)。

●事務局／〒105 東京都港区西新橋3-8-3 ランディック新橋ビル2F
ミロクソフトウェア株式会社内 ☎03(433)3611 《担当》星野・佐藤

案内書
資料請求券
Bマガジン

TAKARA(SORD)
ゲームパソコン M-5

ゲームパソコンM-5
充実のセット ￥49,800
ゲームパソコンM-5pro
選べるセット ￥39,800
ゲームパソコンM-5jr
ゲーム派のセット ￥29,800



（セット仕様については御問い合わせ下さい。全てジョイパッドは別売です。）

■専用ゲームカートリッジ

No.1 ディグダグ	No.2 タンクバタリアン
No.3 ボスコニアン	No.4 ギャラックス
No.5 パワーパック	No.6 ワープ&ワープ
No.7 スーパーコブラ	No.8 ガッタンゴットン
No.9 ムーンパトロール	No.10 ステップアップ
No.11 プーヤン	No.12 ボクシング
No.13 発売未定	No.14 リアルテニス
No.15 ワードメイズ	No.16 ワンダーホール
No.18 アップアップバルーン	

各￥4,800

■シュミレーション(B-G用)
No.1 太陽系艦隊
No.2 火星軌道上の勝利
No.3 オペレーションモール
No.4 コマンドチーム
各￥5,200

■ゲームカケット(B-I用)
A-13 リバーシー/ビックメイズ
A-14 あっちむいてほい/グラフィックパ
A-16 3D迷路/子ネコの大冒険
その他各種　各￥1,800
但し、A-2, A-15は欠番
B・2 ドラゴンアタック ￥2,800

FALC ￥9,800
10コのコマンドで簡単操作。対話式でグラフを即時作成。こんなに簡単に使えるなんてさすがソードのPIPS。

BASIC-G ￥9,800
ゲームプログラムを作るなら絶対にM-5用BASIC-G

BASIC-F ￥9,800

ジョイスティック ￥3,500

拡張BOX ￥17,800
機能拡張に不可欠！

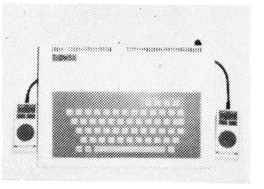
プリンター ￥49,800
感熱式80ケタサーマル。グラフィックもOK！

32K拡張RAM ￥12,000
メモリーオーバーもこれで解決。
※必ず拡張BOXが必要。

フロッピーディスク ￥74,800
※必ず拡張BOX（￥17,800）とパラレルI/Oカートリッジ（￥6,800）が必要です。

〔冬休み特別セール〕M-5関連商品￥20,000以上御買い上げの方にもれなくジョイスティック1本をプレゼント。￥4,800以上御買い上げの方には新作ソフトオリジナルテープをプレゼント。　締切 昭和59年1月31日

TOMY ぴゅう太



お求めやすくなって
￥29,800

■専用ゲームカートリッジ

No.1 ボンブマン	No.2 モンスターイン
No.3 生産中止	No.4 ターピン
No.5 フロッガー	No.6 スクランブル
No.7 ナイトフライト	No.8 マリンアドベン
No.9 ミッションアタック	No.10 トラフィックジャム
No.11 生産中止	No.12 生産中止
No.13 ミッキーアスレチック	No.14 プーヤン
No.15 ジャングラー	No.16 ガッタンゴットン
No.17 メイズパトロール	No.18 トロン
No.19 Mr.DO I	No.20 バーミューダー
No.21 四人麻雀	

各￥4,800

■ぴゅう太関連商品

ぴゅう太Jr.	￥19,800
Jr.用カセットインターフェイス	￥ 5,800
ぴゅう太用データレコーダー	￥10,600

■ぴゅう太用カセットテープ
K-1 算数教室：数の学校
K-2 ラクガキボード：ファッションプレート
K-3 一発逆転魚雷戦：UFOアタック
各￥1,000（9月発売予定）

BASIC-I S.59年2月頃発売予定〈価格未定〉
実数型英文ベーシック
プリンターインターフェイス内蔵

セガ エンタープライズ SC-3000

本体 **￥29,800**（ジョイスティック及び各種ケーブルは別売）
※本体にBASIC機能は付属していません。

■別売ゲームカートリッジ

				○SG-1000	￥15,000
No.1 サファリハンティング	￥3,800	No.5 N-サブ	￥3,800	○BASIC II	￥50,000
No.2 チャンピオンテニス	￥3,800	No.6 麻雀	￥4,300	○BASIC III A	￥12,000
No.3 スタージャッカー	￥4,300	No.7 詰将棋	￥4,300	○ジョイスティック	￥ 2,000
No.4 コンゴボンゴ	￥3,800	No.8 ヤマト	￥4,300	○BASIC III B	￥15 000
No.9 セガフリッパー	￥3,800	No.10 チャンピオンベースボール	￥4,300		
No.11 ポップフレーマー	￥4,300	No.12 キューバート	￥3,800		
No.13 ギャザラー	￥3,800	No.14 スペースマウンテン	￥2,980		

New オセロ マルチビジョン ￥19,800
○8段階オセロプログラム内蔵　○セガエンターのゲームカートリッジが使えます。
※オセロマルチビジョンは、ゲーム専用機です。

TAKARA（SORD）ゲームパソコンM5 お絵かきコンテスト

優秀作者10名に，FALCをプレゼント！
応募方法…M5シリーズパソコンを使ってテレビ画面に絵がかけたら，カセットテープにセーブして，住所・氏名・年令を明記のうえ，下記本社コンテスト係まで郵送して下さい。しめ切り…昭和59年1月31日まで。
※発表は，賞品の発送をもって代えます。応募作品は，返却できません。

※商品は充分に取揃えておりますが、万一品切れの場合は入荷待ちとなりますので御了承下さいませ。

通信販売
御希望の商品がございましたら、下記迄 住所・氏名・商品名・機種・TELを明記の上、現金書留又は郵便払込にて御申込み下さい。（送料￥200は￥4,800以上御買い上げの場合無料）
￥30,000以上御買い上げの場合はローンもOK！御希望商品と住所・氏名・年令・分割回数明記の上、下記迄ハガキにて御問い合わせ下さい。
※年末年始の10日間は出荷が止まりますので御了承下さい。

TASTY LIFE FOR YOU

本社：〒550 大阪市西区九条1-14-27
㈱メークフレンド TOY SHOP
なかよし
定休日＝毎週木曜
営業時間＝AM10:00～PM9:00
御問い合わせは 06(581)6713
郵便振替口座 大阪 2-37505（通信欄に注文内容を御書き下さい。）

◎資料請求は機種名明記の上、100円切手を同封して下さい。
※広告ケイサイ本体購入予定の方は資料請求を御勧め致します。
弊社広告内容が購入動機となる場合は事前に御確め下さい。

ナンナンタウン店 (06)632-7812

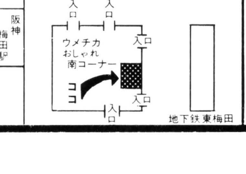


地下鉄(御堂筋線)・ナンバ駅 高島屋側出口スグ

虹の町店 (06)213-1840



梅田店 (06)312-1703

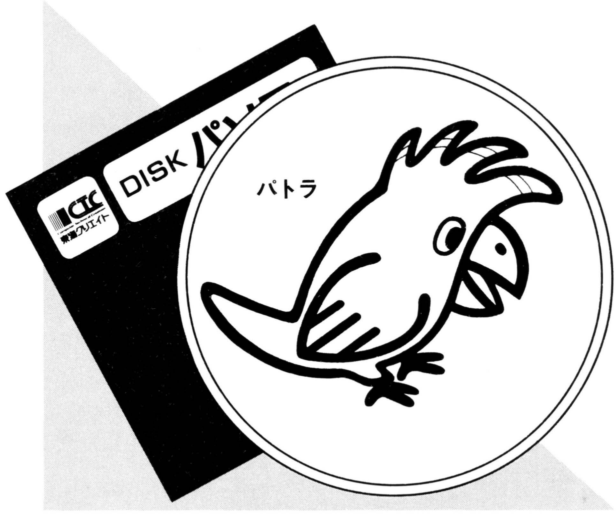


九条店 (06)581-6713



父、母、納得。CTCソフトで





PC-6001mkII用・X1シリーズ用

日本語ワードプロセッサ

ユーカラJJ

漢字プリンタ不要で、本格機能

PC-6001mkII用は、●かな・ローマ字漢字変換●連続変換(一文字単位)●簡単操作、しかも高速処理●ディスク版では、JIS第一水準漢字もサポート●上位機種用ワープロに劣らない多彩な機能●下線・罫線機能あり

X1シリーズ用も新登場。

●ディスク版では熟語変換が可能●ディスク版・テープ版ともにJIS第一水準漢字をサポート。

PC-6001mkII用
5 ディスク版　¥19,800
　テープ版　¥ 9,800

X-1用近日発売
3′ディスク版・テープ版

文例集	PC-6600シリーズ日本語ワードプロセッサ PC-6001mkII　ユーカラJJ	¥3,000

PC-6001mkII用

英文・カナ・音声出力ワードプロセッサ

DISK パソワード

操作カンタン、おしゃべりワープロ

●英文字、ひらがな、カタカナを音声出力●操作がかんたんで、どなたにでもすぐに利用できます。●TAPEパソワード(PC-6001mkII付属ソフト)で作った文書がそのまま使えます。

文書の編集・管理・印刷に強力処理機能

DISKパソワードは、ビジネス文書、レポート、テキスト等の編集印刷に威力を発揮します。●オールマシン語なので、処理が高速で行われます。●画面で確認しながら美しい文書を作成できます。●編集中でも即印刷できます。

PC-6001mkII用………5″ディスク版　¥12,800



キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

プログラムを投稿される方は、下の応募カードに必要事項を記入の上、作品に同封してください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年令　才		応募年月日　年　月　日

キリトリ線

マイコンBASICマガジン応募カード

郵便はがき

40円切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）

東京都品川区

東五反田1—11—15

電波新聞社出版部

月刊マイコンBASICマガジン

編集部行

都・道
府・県

ご住所
(ふりがな)
〒．　　—　　TEL　—　—

ご氏名
(ふりがな)
・性別　男・女
・年齢

●ご職業　1.学生　2.会社員　3.公務員　4.自由業　5.その他(　　)

●本誌をお求めになった書店名

1週間に何時間マイコンを操作しますか？　(　時間　分)

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う

●ベーマガをどのように活用されてますか？
1.ゲームを楽しむ　2.プログラミングの勉強
3.アイデアを得る　4.SUPER soft MAGAZINEが見たい

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン① 愛読者カード

●記事欄　□OFコーナー　□BLACK BOX　□質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有：無)

本体 ＿＿＿＿ ディスプレイ ＿＿＿＿ その他 ＿＿＿＿

●今後のグレードアップ計画は……
(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体 ＿＿＿＿ ディスプレイ ＿＿＿＿ その他 ＿＿＿＿

●あなたがよく行くマイコンショップは……

●今月のベスト記事人気投票

第1位 ＿＿＿＿，第2位 ＿＿＿＿，第3位 ＿＿＿＿

●紹介してほしい機種は……

キリトリ線

連絡事項

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は払込人において記載してください。

口座番号	東京	5	51961

金額（億・千・百・十・万・千・百・十・円）※

加入者名：株式会社 電波新聞社

料金（払込み・特殊　円）

備考

払込人住所氏名　※（郵便番号　　　　　）

■読者整理番号

受付局日附印

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	5	51961

加入者名：株式会社 電波新聞社

金額（億・千・百・十・万・千・百・十・円）※

払込人住所氏名　※

備考

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

58.9.1現在

PC-8001活用研究・実務編	1,500円	〒300円	改定マイコン学入門基本18章	1,400円	〒300円
PC-8001活用研究・ゲーム編	1,200円	〒300円	トランジスタと半導体入門基本18章	1,300円	〒250円
PC-8001活用研究 ビジネスグラフィックス	1,500円	〒300円	デジタル・IC 入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（1）	1,300円	〒300円	ホームビデオ入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（2）	1,300円	〒300円	ビデオ技術入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（3）	1,400円	〒300円	ビジネスマイコン入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（4）	1,400円	〒300円	マイコンパソコン OA入門基本18章	1,500円	〒300円
マイコン機械語入門	1,300円	〒300円	無線通信入門基本18章	1,300円	〒250円
パソコン・グラフィックス	1,300円	〒250円	オフィス・コンピュータ導入から活用まで	1,300円	〒250円
たのしいマイコン教室	1,200円	〒300円	ＯＡ導入から活用まで	1,300円	〒250円
Z80マイコンプログラムテクニック	1,300円	〒250円	マイコンＯＡ用語辞典	2,300円	〒250円
MZ—80活用研究	1,900円	〒300円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒300円
PC—6001 活用研究	1,300円	〒300円	総合電子部品ハンドブック	10,000円	〒400円
MZ—2000 活用研究	1,300円	〒300円	素晴らしいマイコンの世界	980円	〒200円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	ＯＡ導入80のポイント	1,200円	〒250円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03-445-6111	関東総局	0273-25-3206	神戸支局	078-391-5885
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	0542-54-6405	広島支局	0822-28-5581
西部本社	092-431-7411	新潟支局	0252-45-2526	高松支局	0878-61-3111
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-0445	下関支局	0832-67-7478
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661	熊本支局	0963-80-7500
仙台支局	0222-27-7211	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	0992-26-3630

◆ 定期購読・直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は、ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実、そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が、ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

電　気　店	¥14,400	マ　イ　コ　ン	¥6,240
月刊　Audio	¥　6,600	ラジオの製作	¥7,200
季刊　ＯＡ情報	¥　6,000	マイコンBASICマガジン	¥4,440
		ＯＡパソコン	¥6,000

■ 年間購読の特典

①各誌とも送料は弊社が負担をいたします。なお「マイコン BASIC マガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
②特別号も通常の定価でご購読いただけます。
③電気店は，13冊分の購読ができます。
④マイコン・ＯＡ情報は定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金ください◆

送金手数料が不要で、確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項をご記入ください。なお1年間、或は2年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票、払込票に送金合計金額と住所、氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお、必ずフリガナを御記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら、通信欄へ御記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら、案内文のみ切り離して郵便局窓口に料金を添えて提出してください。

※振替によるご送金は、着本までに約2週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は、現金書留に、右購読申込書を同封してご送金ください。

電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る――定価600円〒100円
月刊 **ラジオの製作**

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌
月刊 **電気店**　定価 1,200円　〒105円

オーディオのプレイマガジン――
月刊 **Audio**　定価 550円　〒85円

マイクロコンピューターがわかる雑誌
月刊 **マイコン**　定価 530円　〒350円

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌
月刊 **マイコン BASIC Magazine**　定価 300円　〒70円

ビジネスマンのパソコン情報誌
月刊 **OAパソコン** BUSINESS PERSONAL COMPUTER　定価 530円　〒250円

事務合理化・ＯＡ推進のための商品情報カプセル
季刊 **OA情報** OFFICE AUTOMATION INFO.　定価 1,800円　〒350円

季刊・年4回発刊。事務合理化，ＯＡ推進のための幅広い商品情報をユーザーにわかり易く，話題を載せて提供。

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます　特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい

購　読　申　込　書

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

昭和　　年　　月　　日

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
	年　より　年間	円

御希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ / 送付先住所	産業分類	所属又は職種
□□□-□□		

フリガナ / 送付先貴名	電話	年令	性別
㊞		才	男・女

通信欄	

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）



特選プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバック博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

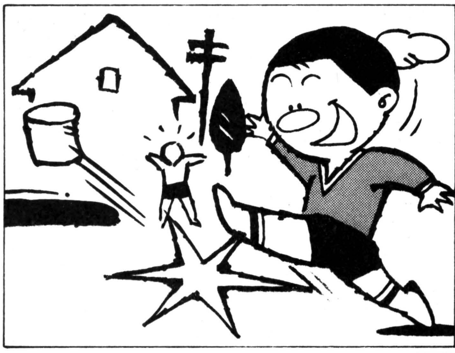
内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。



APPLE II / IIe（48K, 10KBASIC）用

カンケリ・ゲーム

アップル・ベア

ゲームの説明

このゲームは，基本的にはフル・キー使用のもぐらたたきと同じです。A～Zの26人が，カンを目指して物かげから物かげへ走ります。姿を見たら，すぐ対応するキーをたたいてください。

26人つかまえれば1面クリア。誰かがカン（中央の✳）にたどりつけばゲーム・オーバーです。点数は，1面目で1人につき5点，以後1面消すごとに1人につき5点ずつ増えます。

画面の右半分に大きな人型が立っていますが，ゲームの最初にカンを蹴る以外は何もしません。画面右が余ってしまったので，つけたおまけです。その人型の下にあるA～Zの反転文字は，カンケリの参加者達で，つかまると通常文字に戻ります。まだつかまっていない人を知るためにつけたのですが，ゲーム中に見ているヒマはないみたいです。

より楽しむために

つかまえる時に音はでますが，ふんい気を出すために「A君見っけ！」とか，「Pちゃんいた！」とか言いながら遊んでもらうと，いっそう楽しいのではないかと…。

難かしすぎるという人は，行番号のMAX＝30をMAX＝50ぐらいにすると，めちゃ簡単になります。

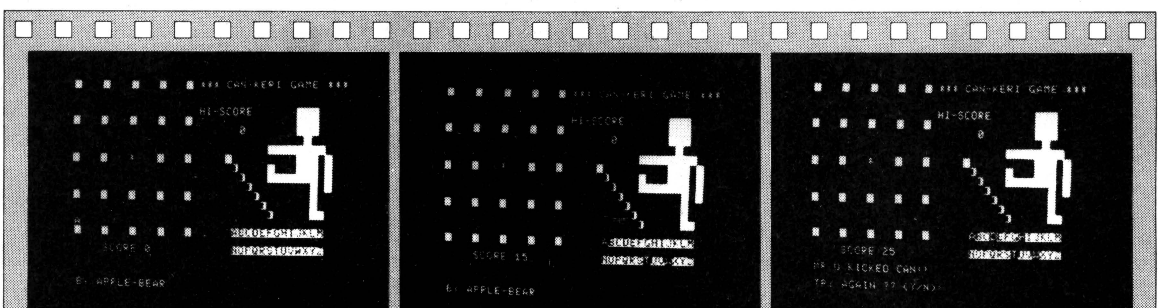
毎度Dr.Dにお手数をかけては気の毒なので，10Kベーシックで組みました。どないなもんでしょう？

CHECKER FLAG

編：あけまして，おめでとうございます!! 今年もあい変わらず，ベーマガを応援してくださいね！

影：以下同文!!

Dr.D：APPLEのプログラムでおもしろいのは，CALL－1051だな。これは，BEEP!! リスト中の" "の空白は，INVERSEだから，文字が反転してでてくるんだな。これをもどすのは，NORMAL。今年も，よろしくたのむぞ!!



《写真1》物かげからAがのぞいています　《写真2》さきっ，この瞬間にキーを押します　《写真3》これで，おわります！

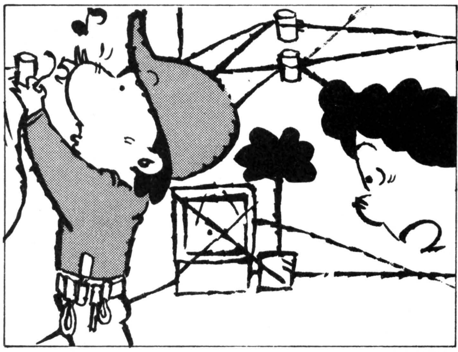
OF（オーバー・フロー）コーナー ……あけまして，おめでとうございます。ベーマガが迎える2年めのお正月，さらに心もひきしめて――一同：やるぞ，ベーマガ!!めざせ，マイコン誌ナンバー1!!（決して夢ではない）

```
10  GOSUB 1000: GOSUB 1500
20 S =  - 16336
30 MAX = 30
40 PU = 5
50 TT = 26
100 BN =  FN D(26) + 1
110  IF Z(BN) = 0 THEN 100
120 H =  SGN (2 - X(BN))
130 V =  SGN (2 - Y(BN))
140  IF H = 0 OR V = 0 THEN 200
150  IF  FN D(2) = 1 THEN 170
160 V = 0: GOTO 200
170 H = 0
200 X = X(BN) * 4 + 1 + H
210 Y = Y(BN) * 4 + 1 + V
220 B$ =  MID$ (A$,BN,1)
230  FOR I = 1 TO 3
240  HTAB X: VTAB Y
250  PRINT B$
260  FOR J = 1 TO MAX
270 KE =  PEEK ( - 16384)
280  IF KE =  ASC (B$) + 128 THEN
     500
290  NEXT
300  HTAB X: VTAB Y
310  PRINT " "
320 X = X + H:Y = Y + V
330  NEXT
340 X(BN) = X(BN) + H:Y(BN) = Y(B
    N) + V
350  IF TT = 0 THEN 400
355  IF X(BN) = 2 AND Y(BN) = 2 THEN
     700
360  GOTO 100
400  VTAB 21: PRINT "YOU CATCH AL
    L!!"
410  CALL  - 1051: CALL  - 1051
415 PU = PU + 5
420  FOR I = 0 TO 1500: NEXT
430  GOSUB 1000: GOSUB 1530
440 MAX = MAX - 5: IF MAX < 0 THEN
     MAX = 0
450 PU = PU + 5
460 TT = 26
470  GOTO 100
500  FOR K = 1 TO 5
510  HTAB X: VTAB Y
520  PRINT B$
540 OT =  PEEK (S) +  PEEK (S) +
     PEEK (S) +  PEEK (S) +  PEEK
    (S) +  PEEK (S) +  PEEK (S) +
     PEEK (S) +  PEEK (S) +  PEEK
    (S) +  PEEK (S) +  PEEK (S) +
     PEEK (S) +  PEEK (S) +  PEEK
    (S)
560  HTAB X: VTAB Y
570  PRINT " "
580  NEXT
590 TT = TT - 1
600 SC = SC + PU
605  HTAB 11: VTAB 19: PRINT SC
610 P =  INT (BN / 14)
620 Q = BN - (P * 13)
630  HTAB 23 + Q: VTAB 17 + P * 2

640  PRINT B$
650 Z(BN) = 0
660  GOTO 340
700  VTAB 21
710  PRINT "MR."B$" KICKED CAN!!"

715  FOR I = 0 TO 200:OT =  PEEK
    (S) +  PEEK (S): NEXT
720  PRINT
730  PRINT "TRY AGAIN ?? (Y/N)";
740  GET Z$
750  IF Z$ = "N" THEN  END
760  IF Z$ = "Y" THEN 780
770  GOTO 740
780  IF SC > HS THEN HS = SC
790 SC = 0: GOSUB 1000: GOSUB 153
    0
800  GOTO 30
1000  HOME
1010  INVERSE
1020  FOR I = 1 TO 17 STEP 4
1030  FOR J = 1 TO 17 STEP 4
1040  HTAB J: VTAB I
1050  PRINT " "
1060  NEXT : NEXT
1070  VTAB 4
1080  HTAB 33: PRINT "   "
1090  HTAB 33: PRINT "   "
1100  HTAB 33: PRINT "   "
1110  HTAB 34: PRINT " "
1120  HTAB 29: PRINT "           "
1130  HTAB 33: PRINT "   "
1140  HTAB 33: PRINT "   "
1150  HTAB 33: PRINT "   "
1160  FOR I = 0 TO 3
1170  HTAB 37: VTAB 9 + I
1180  PRINT " "
1190  HTAB 33: VTAB 12 + I
1200  PRINT " "
1210  HTAB 35: VTAB 12 + I
1220  PRINT " "
1230  NEXT
1240  HTAB 29: VTAB 15
1250  PRINT " "
1260  HTAB 32: VTAB 15
1270  PRINT " "
1280  HTAB 36: VTAB 15
1290  PRINT " "
1300  HTAB 24: VTAB 17
1310  PRINT "ABCDEFGHIJKLM"
1320  HTAB 24: VTAB 19
1330  PRINT "NOPQRSTUVWXYZ";
1340  NORMAL
1350  HTAB 5: VTAB 19
1360  PRINT "SCORE:";SC
1370  HTAB 19: VTAB 1
1380  PRINT "*** CAN-KERI GAME **
     *"
1390  HTAB 19: VTAB 4
1400  PRINT "HI-SCORE"
1450  HTAB 25: VTAB 6
1460  PRINT HS
1470  HTAB 9: VTAB 9
1480  PRINT "*"
1485  VTAB 23: PRINT "BY APPLE-BE
     AR"
1490  RETURN
1500  DIM X(26),Y(26),Z(26)
1510 A$ = "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUV
     WXYZ"
1520  DEF  FN D(Z) =  INT ( RND (
     1) * Z)
1530  FOR I = 1 TO 26
1540 X(I) =  FN D(2) * 4:Y(I) =  FN
     D(2) * 4
1550 Z(I) = 1: NEXT
1600  INVERSE
1610  HTAB 29: VTAB 10
1620  PRINT " "
1630  HTAB 29: VTAB 11
1640  PRINT "      "
1650  NORMAL
1660  FOR I = 0 TO 4
1670  HTAB 32: VTAB 12 + I
1680  PRINT "  "
1690  NEXT
1700  FOR I = 0 TO 5
1710  HTAB 29 - I: VTAB 15 - I
1720  PRINT "]"
1730  HTAB 28 - I: VTAB 14 - I
1740  INVERSE : PRINT " "
1750  FOR J = 0 TO 50: NEXT
1760  NORMAL : NEXT
1770  CALL  - 1051: RETURN
```

★ＩＢＭって「インターナショナルベーシックマガジン」の略だったんですってね!!（神奈川県相模原市・国司大地13才）……【編集長：トップを飾るにふさわしい手紙だ。影：１番！ベーシックマガジンとも読めるよ！】



ベーシックマスターJr.／L II$_2$用

PIDER

森　巧尚

プロローグ

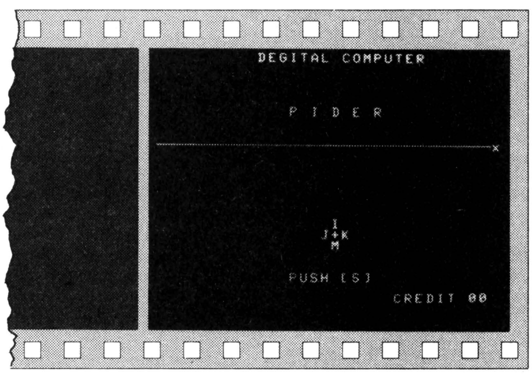
このごろは，もうICとかLSIとかでなんでもかんたんにつくれるようになったけど，むかしは，トランジスタとかコンデンサーとかいっぱい配線して，電子工作をしたものでした。まだ2年前なのに，もう遠いむかしのようです。う〜ん。

あ，思い出にひたってないで，なんかゲーム作らなくちゃーってことで作ったのが，この配線ゲームです。

PIDER

あなたは，PIDERです。画面中をすきまなく配線するのが仕事です。

[I][M][J][K]で上下左右に配線していってください。ただし，◆が追ってきますので，つかまらないようにしてください。一度配線した上を通ると，結び目ができます。この結び目に◆がふれると，からまってしばらくの間時間がかせげます。7面目まで用意されてますよ。

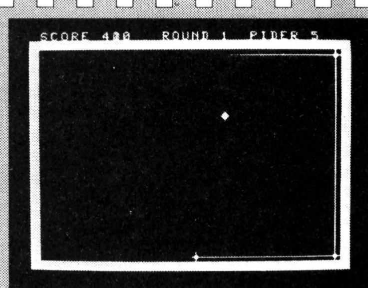


▲《写真1》タイトル画面

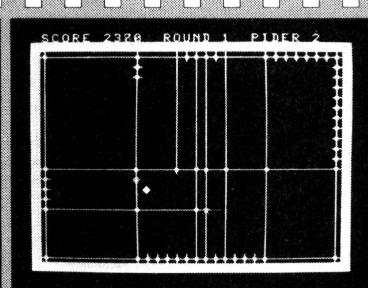
CHECKER FLAG

編：いつもいつも，オリジナリティのある作品に，編集部一同――アッケラカン！

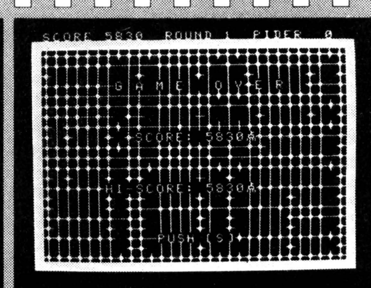
Dr.D：ふむ，プログラムは基本をしっかりと守っているな。キーの検出→変数補正→出力といったところも，すなおだから他機種にも移植しやすいな。410行のキーの検出をじっくりと分析したらいい。キー・リピートでおもしろいことをやっとるぞ。



▲《写真2》ダイヤにつかまらないように配線を急げ!!



▲《写真3》サ，ササ――ッ！　すばやい身のこなしがめだつ



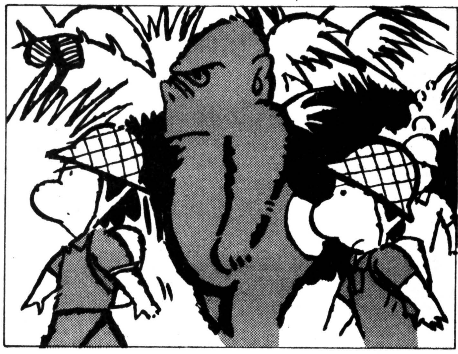
▲《写真4》ここまでやったぜ!!

★最近近所のビルの取り壊しが始まり「没カーン，没カーン」とイヤミな音がきこえます。（山口県下関市・吉田慎二14才）……【**編**：実は電波新聞社ビルは現在増設工事中なんです。**影**：だから没が多いとはいわんぞ!!】

【PIDERのプログラム・リスト】

```
  10 CLEAR :LET H=0
  20 FOR I=0 TO 30:LET CURSOR=I,8:PRINT CHR$($85,$78);:MUSIC T1P0R:NEXT I
  30 FOR I=1 TO 5:LET CURSOR=10+I*2,5:PRINT MID$("PIDER",I,1);:MUSIC T2P1R:NEXT
 I
  40 LET CURSOR=16,15:PRINT "I";:LET CURSOR=15,16:PRINT "J+K";:LET CURSOR=16,17
:PRINT "M"
  50 LET CURSOR=9,0:PRINT "DEGITAL COMPUTER"
  60 LET CURSOR=12,20:PRINT "PUSH [S]";:LET CURSOR=22,22:PRINT "CREDIT 00";
  70 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 70
  80 LET CURSOR=30,22:PRINT "1";:LET S=0:LET R=1:LET P=5
  90 FOR I=1 TO 4:MUSIC T2Q2P1ラUレU≡UラU≡Uレ:NEXT I:CLEAR
 100 FOR I=0 TO 31:POKE $120+I,$60:POKE $3E0+I,$60:NEXT I
 110 FOR I=1 TO 22:LET CURSOR=31,I:PRINT CHR$($60,$60);:NEXT I
 120 LET X=16:LET Y=22:LET P0$=CHR$($87):LET V1=-1:LET V2=0:LET X9=1:LET Y9=2:L
ET P9$=" ":LET F=0
 130 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($78);:LET CURSOR=X9,Y9:PRINT CHR$($97);
 140 LET CURSOR=1,0:PRINT "SCORE 0     ROUND";R:LET CURSOR=22,0:PRINT "PIDER";P
:LET R1=R
 150 LET E=629:IF R1>7 THEN LET R1=R1-7:GOTO 150
 160 REM ::::: SCREEN :::::
 170 ON R1 GOTO 400,180,200,220,250,280,330
 180 LET X1=1:LET X2=30:LET Y1=10:LET Y2=10:GOSUB 720
 190 LET CURSOR=15,10:PRINT "   ";:LET E=E-28:GOTO 400
 200 LET E=E-3:LET CURSOR=16,8:PRINT CHR$($60);
 210 LET CURSOR=12,15:PRINT CHR$($60);:LET CURSOR=20,15:PRINT CHR$($60);:GOTO 4
00
 220 LET X1=16:LET X2=16:LET Y1=8:LET Y2=16:GOSUB 720
 230 LET X1=12:LET X2=20:LET Y1=12:LET Y2=12:GOSUB 720
 240 LET E=E-17:GOTO 400
 250 LET X1=10:LET X2=15:LET Y1=10:LET Y2=15:GOSUB 720
 260 LET X1=21:LET X2=16:LET Y1=10:LET Y2=15:GOSUB 720
 270 LET E=E-12:GOTO 400
 280 LET E=E-29:LET X1=11:LET X2=15:LET Y1=15:LET Y2=11:GOSUB 720
 290 LET X1=21:LET X2=17:LET Y1=15:LET Y2=11:GOSUB 720
 300 LET X1=16:LET X2=16:LET Y1=8:LET Y2=18:GOSUB 720
 310 LET X1=15:LET X2=17:LET Y1=18:LET Y2=18:GOSUB 720
 320 GOTO 400
 330 LET X1=7:LET X2=7:LET Y1=10:LET Y2=15:GOSUB 720
 340 LET X1=24:LET X2=24:LET Y1=10:LET Y2=15:GOSUB 720
 350 LET X1=7:LET X2=24:LET Y1=15:LET Y2=15:GOSUB 720
 360 LET X1=11:LET X2=11:LET Y1=5:LET Y2=13:GOSUB 720
 370 LET X1=16:LET X2=16:LET Y1=5:LET Y2=13:GOSUB 720
 380 LET X1=21:LET X2=21:LET Y1=5:LET Y2=13:GOSUB 720
 390 LET E=E-55:GOTO 400
 400 REM ::: [ P I D E R ] :::
 410 LET Q=ASC(INKEY$)
 420 IF Q=$49 THEN LET V1=-1:LET V2=0:GOTO 470
 430 IF Q=$4D THEN LET V1=1:LET V2=0:GOTO 470
 440 IF Q=$4A THEN LET V1=0:LET V2=-1:GOTO 470
 450 IF Q=$4B THEN LET V1=0:LET V2=1:GOTO 470
 460 GOTO 550
 470 LET CURSOR=X,Y:PRINT P0$;:LET P0$=CHR$($86):IF V2<>0 THEN LET P0$=CHR$($85
)
 480 LET X=X+V2:LET Y=Y+V1:LET CURSOR=X,Y:IF CURSOR$=CHR$($60) THEN GOTO 520
 490 IF CURSOR$=CHR$($97) THEN LET E=E-1:GOTO 660
 500 IF CURSOR$<>" " THEN GOTO 530
 510 LET S=S+10:LET E=E-1:LET CURSOR=6,0:PRINT S;:GOTO 470
 520 LET X=X-V2:LET Y=Y-V1
 530 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($78);:LET P0$=CHR$($87)
 540 IF E<1 THEN GOTO 640
 550 REM ::::: LASER :::::
 560 IF F>0 THEN LET F=F-1:GOTO 400
 570 LET CURSOR=X9,Y9:PRINT P9$;:LET X9=X9+SGN(X-X9):LET Y9=Y9+SGN(Y-Y9)
 580 LET CURSOR=X9,Y9:LET P9$=CURSOR$:IF P9$<>CHR$($87) THEN GOTO 610
 590 LET F=20:PRINT CHR$($80);:MUSIC T1P0U#シ:LET X9=X9+SGN(X9-X):LET Y9=Y9+SGN(
Y9-Y):LET CURSOR=X9,Y9
 600 LET P9$=CURSOR$
 610 PRINT CHR$($97)
 620 IF (X=X9)*(Y=Y9) THEN GOTO 660
 630 GOTO 400
 640 REM ::::: R O U N D :::::
 650 LET R=R+1:GOTO 90
 660 REM ::::: O U T :::::
 670 PRINT CHR$(7);:LET CURSOR=X9,Y9:PRINT P9$;:LET CURSOR=X,Y:PRINT P0$;
 680 LET X=16:LET Y=22:LET P0$=CHR$($87):LET V1=-1:LET V2=0:LET X9=1:LET Y9=2:L
ET CURSOR=X9,Y9:LET P9$=CURSOR$:LET F=10
 690 LET P=P-1:IF P=0 THEN GOTO 860
 700 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($78);:LET CURSOR=X9,Y9:PRINT CHR$($97);
 710 LET CURSOR=27,0:PRINT P;:MUSIC T2P7Uシ:GOTO 400
 720 REM ::::: LINE :::::
 730 LET X3=X2-X1:IF X3=0 THEN GOTO 810
 740 LET Y3=(Y2-Y1)/X3
 750 LET S9=1:IF X3<0 THEN LET S9=-1
 760 FOR X4=0 TO X3 STEP S9
 770 LET Y4=Y3*X4
 780 LET CURSOR=X1+X4,Y1+Y4:PRINT CHR$($60);
 790 NEXT X4
 800 GOTO 850
 810 LET S9=1:IF Y1>Y2 THEN LET S9=-1
 820 FOR Y4=0 TO Y2-Y1 STEP S9
 830 LET CURSOR=X1,Y1+Y4:PRINT CHR$($60);
 840 NEXT Y4
 850 RETURN
 860 REM ::::: GAME OVER :::::
 870 MUSIC T3P5B≡P6BラP3シP4BラP1ラP4BシP1UトP5UBレUB≡P6UB≡P3UトP4BシP1UBレP7Uト
 880 LET CURSOR=28,0:PRINT 0
 890 FOR I=1 TO 9:LET CURSOR=6+I*2,5:PRINT MID$("GAME OVER",I,1);
 900 MUSIC T2P1R:NEXT I
 910 IF H<S THEN LET H=S
 920 LET CURSOR=10,10:PRINT "SCORE:";S;CHR$($EC);
 930 LET CURSOR=7,15:PRINT "HI-SCORE:";H;CHR$($EC);
 940 LET CURSOR=12,20:PRINT "PUSH [S]";
 950 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 950
 960 CLEAR :GOTO 20
```

★影さんは道を歩くとき，どこを歩くの？やっぱり影だからシャドウかな。（東京都江戸川区・**末藤雅芳15才**）……【**影**：ウマイ！と感心してる場合じゃない。私は馬じゃないんだから。**編**：鹿でしょ？**影**：馬か鹿か？？】



ベーシックマスターJr./L II$_2$
(カラー・アダプタ使用)用

ゴリラと探険隊

BMファミリー・ミエ子

《第1表》変 数 表

F	船のいる位置(1:手前,2:対岸)
T(F)	岸に残っている探険隊員数
G0(F)	漕げるゴリラはどっちにいる?
G(F)	岸に残っている漕げないゴリラの数
A1	船に乗る人数(1,2)
A2	最初に乗る者(1～3)
A3	つぎに乗る者(1～3)
A4	乗船条件可(1でOK)
M$( )	船に乗るのは誰?(M,K,Jで表示)
P	KEY入力の進み具合および乗船者の組み合わせ
A	Pの値計算用
S	船の進んだ回数,およびゴリラのキャラクタ変換用変数
G$( )	ゴリラのキャラクタ
T$, T1$	探険隊のキャラクタ
Mn$(I)	音楽(グランドキャニオンおよび河は呼んでいる)より
H0	乗船回数
H	ベスト記録
C0$	カーソル移動
C1$	キャラクタ消去(3×3文字)
C2$	〃 (1×3文字)
I	繰り返し用変数
F$	船のキャラクタ
C	カラー定数,$E890
F0,D	キャラクタ表示か所の座標計算用

はじめに

曲は「グランドキャニオン」と「河は呼んでいる」の2曲より選びました。ゲームを楽しむも,音楽を楽しむも,それはあなたの自由です。

ゲームの内容

ゴリラ3匹と人間3人が,2人(匹)しか乗れないボートで河を渡るという,昔からある有名なクイズをアニメにしてみました。

① 探険隊員は,全員ボートを漕ぐことができる。

② ゴリラでボートが漕げるのは,オールを手にしたゴリラだけである。君達探険隊3人は,よく飼い慣らしたゴリラ3匹をつれて旅に出かけました。目的地に行くには,途中の河を渡らなければなりません。ゴムボートは定員2人(匹)です。普段は音楽にあわせて踊りを踊るほどの陽気なゴリラですが,人間よりも自分達の数が多くなると急に反乱をおこします。

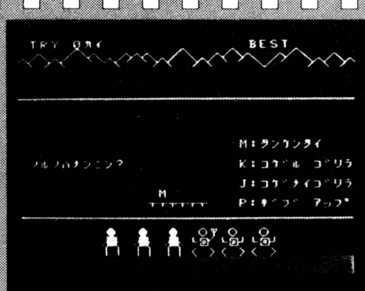
無事に全員で河を渡ってください。なお乗船回数は最少13回で渡りきれますよ。

遊びかた

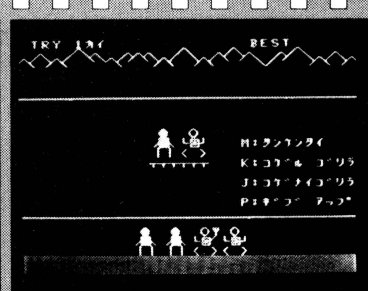
① RUNするとタイトル及び説明文が表示され,い



《写真1》登場人物の紹介です



《写真2》メッセージどうりにキーを入力します



《写真3》河を渡ってるところ

★体がバグでできてるような影さんに質問。ギャグとパロディとジョークの違いはなんでしょうか?(兵庫県芦屋市・中村保仁14才)……【影:ギャグ→だじゃれ,パロディ→ものまね,ジョーク→じょうだん。これホント!】

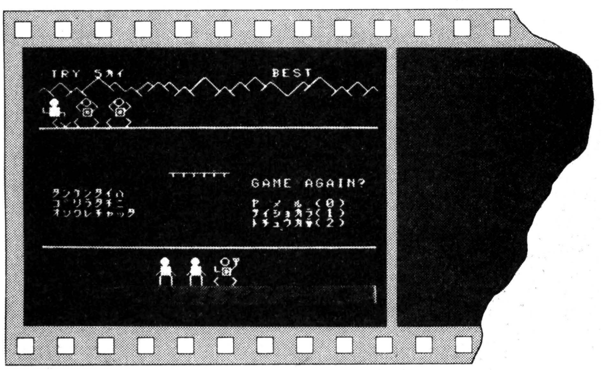
ゴリラと探険隊のプログラム・リスト

```
10 LET C=$E890:CALL $E14F:POKE C,7,0,1:GOTO 2000
20 LET I=0:REM %%% MAIN
30 POKE C,7:LET I=I+1:IF I=33 THEN LET I=1
40 MUSIC M3$(I):LET A$=INKEY$:IF A$="P" THEN GOTO 1300
50 IF A4=1 THEN GOTO 80
60 LET P=(A2>0)+(A1>0)+(A1=1)*(A3=0)+(A1=2)*(A3>0)+1
70 ON P GOTO 600,650,680,740
80 IF S=6 THEN GOTO 400
90 IF S=2 THEN GOSUB 490
100 IF S=-1 THEN GOSUB 300
110 LET S=S+1:IF S=0 THEN GOTO 130
120 LET CURSOR=12,10+F+(6-S)*F0:PRINT SPC$(6)
130 LET CURSOR=12,10+(3-S)*F0:ON P GOSUB 150,190,150,150,150,190
140 POKE C,4:PRINT TAB(12);F$:GOTO 30
150 POKE C,6:PRINT T$;:IF P=1 THEN PRINT "   ":RETURN
160 PRINT C0$;:IF P=3 THEN PRINT T$:RETURN
170 POKE C,2:IF P=4 THEN PRINT G$(3):RETURN
180 PRINT G$(1):RETURN
190 POKE C,2:PRINT G$(3);:IF P=2 THEN PRINT "   ":RETURN
200 PRINT C0$;G$(1):RETURN
290 REM %%% ON BOAT
300 ON P GOTO 320,340,310,320,320,340
310 LET T(F)=T(F)-2:LET CURSOR=10-3*T(F),D:PRINT C1$;C0$;C1$:RETURN
320 LET T(F)=T(F)-1:LET CURSOR=13-3*T(F),D:PRINT C1$:IF P=1 THEN RETURN
330 IF P=5 THEN GOTO 350
340 LET G0(F)=0:LET CURSOR=16,D:PRINT C1$:IF (P=2)+(P=4) THEN RETURN
350 LET G(F)=G(F)-1:LET CURSOR=19+3*G(F),D:PRINT C1$:RETURN
390 REM %%% OFF BOAT
400 LET CURSOR=12,10-3*F0:PRINT C1$;C0$;C1$
410 LET F=F+1:IF F=3 THEN LET F=1
420 LET F0=3-2*F:LET D=11+8*F0:POKE C,6
430 ON P GOTO 450,470,440,450,450,470
440 LET CURSOR=10-3*T(F),D:PRINT T$;C0$;T$:LET T(F)=T(F)+2:GOTO 490
450 LET CURSOR=13-3*T(F),D:PRINT T$:LET T(F)=T(F)+1:IF P=1 THEN GOTO 490
460 IF P=5 THEN POKE C,2:GOTO 480
470 POKE C,2:LET CURSOR=16,D:PRINT G$(3):LET G0(F)=1:IF (P=2)+(P=4) THEN GOTO
490
480 LET CURSOR=19+3*G(F),D:PRINT G$(1):LET G(F)=G(F)+1
490 IF (T(F)<G0(F)+G(F))*(T(F)>0) THEN GOTO 1200
500 IF S=2 THEN RETURN
510 IF (T(2)=3)*(G0(2)+G(2)=3) THEN GOTO 1000
520 LET A1=0:LET A2=0:LET A3=0:LET A4=0:GOTO 30
590 REM %%% KEY IN
600 LET CURSOR=1,12:PRINT "ﾀﾞﾚｶﾞ ﾉﾙ?":LET A$=INKEY$:IF A$="M" THEN LET A2=1:GO
TO 640
610 IF A$="K" THEN LET A2=2:GOTO 640
620 IF A$<>"J" THEN GOTO 30
630 LET A2=3
640 LET CURSOR=13,12+3*F0:PRINT M$(A2):LET CURSOR=1,12:PRINT "ﾉﾙﾉﾊﾅﾝﾆﾝ?"
650 LET A$=INKEY$:IF A$="1" THEN LET A1=1:GOTO 730
660 IF A$<>"2" THEN GOTO 30
670 LET A1=2:LET CURSOR=1,12:PRINT "ｱﾄﾊ ﾀﾞﾚ? "
680 LET A$=INKEY$:IF A$="M" THEN LET A3=1:GOTO 720
690 IF A$="K" THEN LET A3=2:GOTO 720
700 IF A$<>"J" THEN GOTO 30
710 LET A3=3
720 LET CURSOR=16,12+3*F0:PRINT M$(A3)
730 LET CURSOR=1,12:PRINT "OK? (Y/N)"
740 LET A$=INKEY$:IF A$="N" THEN GOTO 800
750 IF A$<>"Y" THEN GOTO 30
760 LET A=A2*A3:LET P=(A1*A2=1)+(A1=1)*(A2=2)*2+(A=1)*3+(A=2)*4+(A=3)*5+(A=6)*
6
770 IF (T(F)=0)*((A2=1)+(A3=1))+(T(F)=1)*(P=3)+(P=0) THEN GOTO 800
780 IF (G0(F)=0)*((A2=2)+(A3=2))+(G(F)=0)*(P>4) THEN GOTO 800
790 LET A4=1:LET S=-1:LET H0=H0+1:LET CURSOR=4,0:PRINT H0;"ｶｲ":LET CURSOR=1,12
:PRINT SPC$(9):GOTO 30
```

かにも哀愁をおびたハーモニカ調の「グランドキャニオン」の音楽が流れてきます。Sキーでスタートです。

② Sを押すと，「グランドキャニオン」の伴奏曲が流れてきて，キャラクタが登場します。

③ 全員が勢揃いすると，曲は「河は呼んでいる」に変わります。画面に出るメッセージのとうりにキー入力してください。キー入力の順序は，㋑最初に乗るのは誰㋺何人(匹)乗るか（最初に乗ったものも数のうちに含む）



《写真4》ワーッ，ゴリラに襲われちゃった！

㋩㋺で2が入力されると，つぎに乗るものは誰㋥出発しても良いか。㋥でNが入力されるかまたはYを入力しても乗船条件にあわなければ（漕げないゴリラだけが乗る。岸に残っていない者が乗ろうとした等），また最初から聞きなおしてきます。

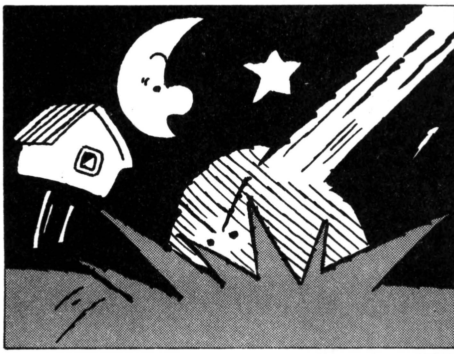
《第2表》プログラムの内容

10〜20	初期値設定
30〜140	メイン・ルーチン
150〜200	船の上にキャラクタを表示するサブ・ルーチン
300〜350	岸のキャラクタを消すサブ・ルーチン
400〜480	船上のキャラクタを陸に移動させる
490〜520	陸上の状況判断(成功か失敗か等)
600〜800	入力要求および乗船条件判断
1000〜1120	全員無事に河を渡った時の処理
1200〜1250	ゴリラにおそわれる時の処理
1300〜1320	ギブアップの時の処理
1400〜1470	END処理
2000〜2160	初期設定，キャラクタ定義，配列読み込み
2200〜2400	タイトル表示
2500〜2560	舞台設定
2600〜2770	キャラクタ登場
3000〜3080	音楽のデータ

★愛読者カードにはマス目が入ってるから漢字練習にはもってこいだ。さあみんなも漢字練習しておりこうさんになろう！馬鹿馬鹿馬鹿影…。（千葉県船橋市・BUGMAN15才）……【影：それじゃ馬鹿の一つ覚えじゃんか。】

```
 800 LET A1=0:LET A2=0:LET A3=0:LET CURSOR=13,12+3*F0:PRINT "     ":GOTO 30
1000 LET D=0:REM %%% ﾔｯﾀﾈ
1010 LET F=0:LET S=1:GOSUB 1300
1020 FOR I=1+D TO 12+D:MUSIC M2$(I):LET S=S+1:IF S=3 THEN LET S=1
1030 LET CURSOR=16-F,3:PRINT G$(2+S);C0$;G$(S);C0$;G$(S):NEXT I
1040 IF D>0 THEN GOTO 1100
1050 LET CURSOR=12,10:PRINT SPC$(6)
1060 FOR I=13 TO 20:MUSIC M2$(I):POKE C,6
1070 LET CURSOR=20-I,3:PRINT T$;C0$;T$;C0$;T$;C0$;:POKE C,2
1080 PRINT G$(3);C0$;G$(1);C0$;G$(1);C0$;C2$:NEXT I
1090 LET D=20:LET F=7:GOTO 1020
1100 POKE C,7:LET CURSOR=1,12:PRINT "ﾀﾞｲｾｲｺｳ":PRINT " ﾂｲﾆ ﾔｯﾀﾈ"
1110 IF H0<H THEN LET H=H0:LET CURSOR=26,0:PRINT H;"ｶｲ"
1120 GOTO 1400
1190 REM %%% ﾀｽｹﾃ
1200 GOSUB 1300
1210 FOR I=0 TO 16-3*T(F):MUSIC MﾄQ0P3Dｼ:POKE C,6
1220 LET CURSOR=16-3*T(F)-I,D:PRINT T1$;C0$;:IF T(F)=2 THEN PRINT T1$;C0$;
1230 POKE C,2:PRINT G$(2);C0$;G$(2);C0$;:IF G0(F)+G(F)=3 THEN PRINT G$(2);C0$;
1240 PRINT C1$:NEXT I
1250 POKE C,7:LET CURSOR=1,12:PRINT "ﾀﾝｹﾝﾀｲﾊ":PRINT " ｺﾞﾘﾗﾀﾁﾆ":PRINT " ｵｿﾜﾚﾁｬｯﾀ
":GOTO 1400
1300 FOR I=10 TO 16 STEP 2:LET CURSOR=21,I:PRINT SPC$(11):NEXT I
1310 IF A$<>"P" THEN RETURN
1320 LET CURSOR=1,12:PRINT "ｱｷﾗﾒﾃﾊﾀﾞﾒ"
1390 REM %%% AGAIN?
1400 LET CURSOR=20,11:PRINT "GAME AGAIN?":PRINT
1410 PRINT TAB(20);"ﾔ ﾒ ﾙ (0)":PRINT TAB(20);"ｻｲｼｮｶﾗ(1)"
1420 PRINT TAB(20);"ﾄﾁｭｳｶﾗ(2)"
1430 FOR I=1 TO 8:MUSIC M1$(I)
1440 LET A$=INKEY$:IF A$="1" THEN GOTO 2210
1450 IF A$="2" THEN GOTO 2500
1460 IF A$<>"0" THEN NEXT I:GOTO 1430
1470 CLEAR :LET CURSOR=10,10:PRINT "E N D":END
1990 REM %%% ｾｯﾃｲ
2000 DIM M1$(8),M2$(32),M3$(32),G$(4),T(2),G(2),G0(2),M$(3)
2010 LET T$=CHR$(10,8,8,8,$3C,32,$3E)
2020 LET G$(1)=CHR$(32,$94,32,10,8,8,8,$81,$ED,$82)+T$
2030 LET G$(2)=CHR$($8F,$94,$8E,10,8,8,8,$8C,$ED,$8D)+T$
2040 LET G$(3)=CHR$(32,$94,$1A,10,8,8,8,$81,$ED,$8D)+T$
2050 LET G$(4)=CHR$($8F,$94,$1A,10,8,8,8,$8C,$ED,$8D)+T$
2060 LET T$=CHR$(32,$95,32,10,8,8,8)
2070 LET T1$=T$+CHR$($81,$60,$83,10,8,8,8,32,$3C,$91)
2080 LET T$=T$+CHR$($8F,$60,$8E,10,8,8,8,$F3,32,$F0)
2090 LET F$=CHR$($89,$89,$89,$89,$89,$89)
2110 LET M$(1)="M":LET M$(2)="K":LET M$(3)="J"
2120 LET C1$=CHR$(32,32,32,10,8,8,8,32,32,32,10,8,8,8,32,32,32)
2130 LET C0$=CHR$(11,11):LET C2$=CHR$(32,10,8,32,10,8,32)
2140 FOR I=1 TO 8:READ M1$(I):NEXT I
2150 FOR I=1 TO 32:READ M2$(I):NEXT I
2160 FOR I=1 TO 32:READ M3$(I):NEXT I
2200 LET H=100:REM %%% TITLE
2210 CLEAR :PRINT "  ****** ｺﾞﾘﾗ & ﾀﾝｹﾝﾀｲ ******":PRINT :PRINT
2220 PRINT "   ﾀﾝｹﾝﾀｲ    ｷﾐﾀﾁ ﾀﾝｹﾝﾀｲﾊ"
2230 PRINT TAB(12);"ｺﾞﾘﾗｦﾂﾚﾃ ﾀﾋﾞﾆﾃﾞﾏｼﾀ｡":PRINT
2240 PRINT TAB(11);"ﾄﾁｭｳﾉｶﾜｦ ﾌﾈﾃﾞﾜﾀｯﾃ"
2250 PRINT TAB(12);"ｸﾀﾞｻｲ｡":PRINT "   ｺﾞﾘﾗ"
2260 PRINT "  (ﾌﾈｦｺｸﾞ) ﾌﾈﾆﾊ ﾌﾀﾘｼｶ ﾉﾚﾏｾﾝ｡":PRINT
2270 PRINT TAB(11);"ﾌﾈｦｺｹﾞﾙﾉﾊ ｷﾐﾀﾁﾄ"
2280 PRINT TAB(12);"ﾋﾀﾞﾘﾉ ｺﾞﾘﾗﾀﾞｹﾃﾞｽ｡":PRINT
2290 PRINT "   ｺﾞﾘﾗ       ﾅﾚﾃｲﾙｺﾞﾘﾗﾓ ｷﾐﾀﾁﾖﾘ"
2300 PRINT "  (ｺｹﾞﾅｲ)     ｶｽﾞｶﾞ ｵｵｸﾅﾙﾄ"
2310 PRINT TAB(12);"ｵｿｯﾃ ｷﾏｽﾖ｡"
2320 LET CURSOR=3,20:PRINT "ﾌﾈ"
2330 PRINT " (ﾌﾀﾘﾏﾃﾞ)";SPC$(10);"[S]ｽﾀｰﾄ"
2340 POKE C,4:PRINT "  ";F$
2350 POKE C,6:LET CURSOR=3,4:PRINT T$
2360 POKE C,2:LET S=0
2370 FOR I=1 TO 8:LET S=S+1:IF INKEY$="S" THEN GOTO 2500
2380 IF S=3 THEN LET S=1
2390 LET CURSOR=3,10:PRINT G$(2+S):LET CURSOR=3,16:PRINT G$(S)
2400 MUSIC M1$(I):NEXT I:GOTO 2370
2500 CLEAR :REM %%% ｶﾞﾒﾝ
2510 POKE C,4:FOR I=$3C0 TO $3FF:POKE I,$9D:NEXT I:POKE C,5
2520 FOR I=$340 TO $35F:POKE I,$F7:POKE I-$180,$F7:NEXT I:POKE C,7
2530 POKE $121,$8F,$8E,32,$8F,$93,$91,$8E,32,$8F,$91,$91,$8E,32,$8F,$93
2540 POKE $130,$8E,32,$8F,$91,$93,$91,$8E,32,$8F,$91,$93,$8E,32,$8F,$8E
2550 POKE $140,$93,$90,$92,$93,$90,32,$8C,$8C,$93,$90,$8D,$8C,$92,$93,$90
2560 POKE $150,$92,$93,$90,$8C,32,$8D,$8C,$91,$8D,$8D,32,$92,$93,$90,$92,$93
2600 POKE C,2:REM %%% ﾄｳｼﾞｮｳ
2610 LET CURSOR=23,19:PRINT G$(1);C0$;G$(1);C0$;G$(1)
2620 POKE C,6:LET CURSOR=0,19:PRINT T$;C0$;T$;C0$;T$
2630 FOR I=1 TO 21:MUSIC M2$(I):LET S=INT((I+2)/3)
2640 POKE C,6:LET CURSOR=10*S-3*I-1,19:PRINT C2$;C0$;T$
2650 POKE C,2:LET CURSOR=29+3*I-10*S,19:PRINT G$(1);C0$;C2$:NEXT I
2660 LET CURSOR=16,19:PRINT G$(3):LET S=0
2670 FOR I=22 TO 32:LET S=S+1:IF S>2 THEN LET S=1
2680 MUSIC M2$(I):LET CURSOR=16,19
2690 PRINT G$(2+S);C0$;G$(S);C0$;G$(S):NEXT I
2700 POKE C,7:LET CURSOR=21,10:PRINT "M:ﾀﾝｹﾝﾀｲ":PRINT :PRINT TAB(21);"K:ｺｹﾞﾙ ｺﾞ
ﾘﾗ"
2710 PRINT TAB(21);"J:ｺｹﾞﾅｲｺﾞﾘﾗ":PRINT TAB(21);"P:ｷﾞﾌﾞ ｱｯﾌﾟ"
2720 LET F=1:LET T(1)=3:LET T(2)=0:LET G(1)=2:LET G(2)=0:LET G0(1)=1:LET G0(2)=
0:LET H0=0
2730 LET A1=0:LET A2=0:LET A3=0:LET A4=0:LET F0=3-2*F:LET D=11+8*F0
2740 LET CURSOR=1,0:PRINT "TRY";H0;"ｶｲ"
2750 LET CURSOR=22,0:PRINT "BEST ";:IF H=100 THEN GOTO 2770
2760 PRINT H;"ｶｲ"
2770 POKE C,4:LET CURSOR=12,16:PRINT F$:GOTO 20
3000 DATA MﾄT2Q4P5ｼP8Uﾚ,P5ｼP8ﾚ,P2ｼUﾚUｼP8Uﾐ,P2ｼﾐP8ﾗ
3010 DATA P5ｼP8Uﾚ,P5ｼP8ﾗ,P5ｼP8Uﾚ,P2ｼﾗﾐP8ｿ
3020 DATA MﾄT1Q2P0#ﾄP6ﾚP3Uﾚ,P0#ﾄP6ﾚP3Uﾚ,P0#ﾄP6ﾚP3Uﾚ,P4ﾐ#ﾌP3ｿ,P0#ﾄP6ﾚP3Uﾚ
3030 DATA P0#ﾄP6ﾚP3Uﾚ,P0#ﾄP6ﾚP3Uﾚ,P4ﾐ#ﾌP3ｿ,P0#ﾄP6ﾚP3Uﾚ,P4ﾐ#ﾌP3ｿ,P0#ﾄP6ﾚP3Uﾚ
3040 DATA P4ﾐ#ﾌP3ｿ,P4ﾚﾐP3#ﾌ,P4ｿﾗP3ｼ,P4UﾚｼP3ﾗ,P4ｿ#ﾌP3ﾌ,P0#ﾚP6ﾐP3Uﾐ,P0#ﾚP6ﾐP3Uﾐ
3050 DATA P0#ﾚP6ﾐP3Uﾐ,P4#ﾌ#ｿP3ﾗ,P0#ﾚP6ﾐP3Uﾐ,P0#ﾚP6ﾐP3Uﾐ,P0#ﾄP6ﾐP3Uﾐ,P4#ﾌ#ｿP3ﾗ
3060 DATA P0#ﾚP6ﾐP3Uﾐ,P4#ﾌ#ｿP3ﾗ,P0ﾚP6ﾐP3Uﾐ,P4#ﾌ#ｿP3ﾗ,P4ﾐ#ﾌP3#ｿ,P4ﾗｼP3U#ﾄ
3070 DATA P7Uﾐﾐ,P9ﾗ
3080 DATA MｿQ2T2P7ﾐP5ﾄ,P7ﾐP5ﾄ,P7ﾐP5ﾄ,P8ﾚ,P5ﾚﾐﾌ,P7ﾚP5ﾐ,P8ﾄ,ﾚ
3090 DATA P7ﾐP5ﾄ,P7ﾐP5ﾄ,P7ﾐP5ﾄ,P8ﾚ,P5ﾚﾐﾌ,P7ﾚP5ﾐ,P8ﾄ,R
3100 DATA P5ｿﾐｿ,P8ﾗ,P5ｿﾐｿ,P8ﾌ,P5ﾌﾚﾌ,ﾐﾄﾐ,P8ﾚ,R
3110 DATA P7ﾄP5ﾄ,P7ﾚP5ﾚ,P7ﾐP5ﾐ,P8ﾌ,P5ﾐﾚﾄ,ﾚﾄﾄﾞｼ,P8ﾄ,R
```


★私の母はＯＦコーナーのことをＯＦコーナーと呼ぶふつうの母です。(北海道札幌市・**ケロヨン中村15才**)……
【影：なんつったって，ベーマガはＯＦがなけりゃＯＦじゃないけんど，ワシがいなけりゃベーマガじゃないんど⁉】



ベーシックマスターLIII／マーク5用

METEO

ADOLF HILTER

内　容

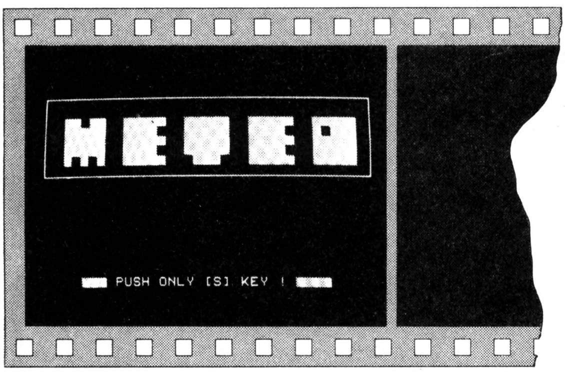
このプログラムは，83年3月号のJR-100用「METEO」を移植し，少し改良を加えたものです。よって，キャラクタ定義は自分のものではありません。

使いかた

はるか上空から落下してくるUFOを，破壊してください。キーは，1～0のキー（テン・キーは使わないこと）を使います。

パターン1　落下するUFOを破壊する

パターン2　ある程度までUFOをやっつけると，高速で地上に飛来するUFOを破壊する



《写真1》タイトル画面

レーザ砲は，1回で10点引かれます。下のミサイルは，飾りではありません。SHIFTキーを押しながら，1～0のキーを押すとミサイルが発射されます。

UFOかMETEOが地上で爆発するか，スコアが0になると，ゲーム・オーバーです。

注　意

プログラムの最後のマシン語は，入力に十分気をつけてください。入力は，NEWON7を実行してからです。

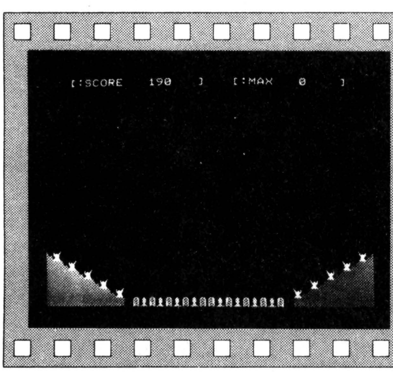
改　造

ミサイルをなくして，スピードを早める。キャラクタを変える。その他，いろいろと工夫してみてください。

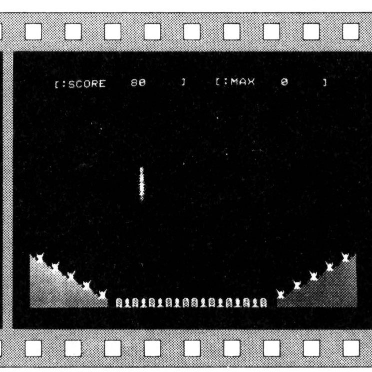
最後に

僕は北中の美化委員長です。LIIIは，マイコン界ではもう古くて，生き残れるかどうか不安です。でも，みなさんガンバッテいきましょう！

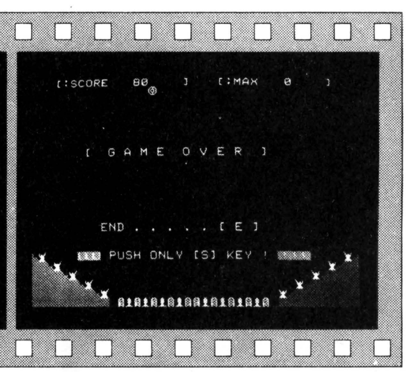
P.S. 僕の好きな人は，大木保枝ちゃんです！



《写真2》中央に現われたUFO。撃て!!



《写真3》ミサイルが発射される



《写真4》ゲーム・オーバー

★僕の友人は五日後にX1を買うといってくるっています。（石川県加賀市・村田佳和12才）……【影：すると，もうX1を買ったのかな？X1CとX1Dが出たの知ってた？知らない？ウヒヒヒッ，そりゃ残念でしたの一。】

METEOのプログラムリスト

```
10 '▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
20 '▓▓▓ 1983_ 7_ 20_            ▓▓▓
30 '▓▓▓   [ LEVEL 3  METEO ]     ▓▓▓
40 '▓▓▓                         ▓▓▓
50 '▓▓▓  by    Adolf.Hitler     ▓▓▓
60 '▓▓▓                         ▓▓▓
70 '▓▓▓      I LOVE Y.Dugi      ▓▓▓
80 '▓▓▓                         ▓▓▓
90 '▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
100 CLEAR300,&H7DFF:DEFINTA-Z:DEFUSR=&H7E00:RANDOMIZE(TIME/3)
110 WIDTH40:SCREEN,,0:COLOR7:DIMX(10),Y(10),S$(21)
120 H=0:CONSOLE0,25:GOSUB1510:GOSUB1380
130 S=200:K=0:X1=0:Y1=0:X3=0:Y3=0:V=0:V1=0:K=0:I=0:J=0:Z=0:Z1=0:FOR I=1 TO 10:X(
I)=0:NEXT
140 ' ----- CRT PRINT SUB -----
150 CLS:X=0:Y=160
160  FOR I=1 TO 10
170   LINE(X,Y)-(X+32,Y),PSET,4
180   LINE(X+32,Y)-(X+32,Y+8),PSET,4
190 X=X+32:Y=Y+8:NEXT:PAINT( 5,180),4
200 X=640:Y=160
210  FOR I=1 TO 10
220   LINE(X,Y)-(X-32,Y),PSET,4
230   LINE(X-32,Y)-(X-32,Y+8),PSET,4
240 X=X-32:Y=Y+8:NEXT:PAINT(635,180),4
250 Y=24:X=28
260  FOR I=1 TO 5
270  LOCATE X+2,Y-1:S$=USR(S$(13)):S$=USR(S$(0))
280 X=X+2:Y=Y-1:NEXT
290 X=-2:Y=18
300  FOR I=1 TO 5
310  LOCATE X+2,Y+1:S$=USR(S$(1)):S$=USR(S$(12))
320 X=X+2:Y=Y+1:NEXT:COLOR 1
330 FOR I=1 TO 30
340 X=INT(RND(1)*640):Y=INT(RND(1)*100):PSET(X,Y,1):NEXT
350 FOR I=1 TO 5
360 X=INT(RND(1)*40):Y=INT(RND(1)*10):LOCATE X,Y:PRINT"."
370 NEXT:COLOR 7
380 LOCATE3,0:PRINT "[:SCORE    000 ]   [:MAX   0    ]":LOCATE30,0:PRINTH
390 FOR I=11 TO 28 :LOCATE I,24:S$=USR(S$(11)):NEXT
400 FOR I=12 TO 19 STEP2:LOCATEI,24:S$=USR(S$(19)):NEXT
410 FOR I=21 TO 27 STEP2:LOCATEI,24:S$=USR(S$(19)):NEXT
420 ' ----- MAIN LOOP -----
430 J$=" ":J$=INKEY$:IF J$="" OR J$=" " THEN 450
440 J=ASC(J$)
450 IF J<=57 AND J>=48 THEN POKE &HFFD4,128:GOSUB 760
460 IF J>=34 AND J<=41 THEN POKE &HFFD4,128:GOSUB 880
470 IF Z>=10 AND Z1=1 THEN 630 ELSE IF K=1 THEN K=0:RETURN
480 IF K=1 THEN K=0:GOTO 700
490 I=1
500 I=I+1:IF I=10 THEN 760
510 IF X(I)=0 THEN GOSUB 1140
520 IF X(I)=0 THEN 620
530 IF X(I)=X AND Y(I)=Y THEN 1190
540 K=1:GOSUB420
550 LOCATE X(I),Y(I):PRINT" "
560 V1=(INT(RND(1)*10/2)-INT(RND(0)*10/3 )-1)
570 X(I)=X(I)+V-V1:X1=X(I):IF X(I)<1 OR X(I)>39 THEN X(I)=ABS(X(I)-40):Y(I)=Y(I)
-1:GOTO560
580 Y(I)=Y(I)+1:Y1=Y(I)
590 IF K=1 OR Z1=1 THEN 700
600 LOCATE X(I),Y(I):S$=USR(S$(14))
610 IF Y(I)=24 THEN 1270
620 GOSUB420:GOTO490
630 BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:J=0:I=0
```

CHECKER FLAG

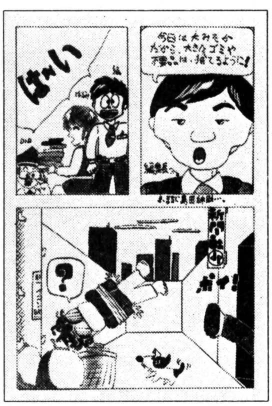
影：ＭＥＴＥＯの移植も，これで各機種ほぼでそろいましたね。

編：はるみちゃんの作品だけに，人気が高いんですね。

Dr.D：ミサイルを付け加えた以外は，ほぼ，もとのプログラムと同じだな。770～870と880～960行の変数処理は，一見むだのように見えるが，実はそうではないんだ。

しかし，ＤＥＦＩＮＴの使いかたは，おかしいぞ。式中にＩＮＴが使われているのはどうしてだ？　ＤＥＦＩＮＴをすれば，ＩＮＴはいらないんでは??

評…夕ぐれどきのふんい気がウマイね！（影）



福岡県行橋市　宮岡宏司



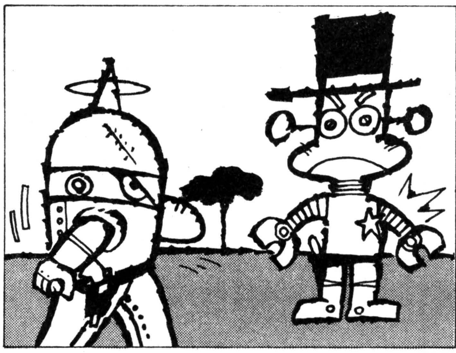
評…それでも，めでたしめでたし!!（影）

神奈川県川崎市　ＭＡＫＯＴＯ

★11月号P.104の人へ「MZ，自分のうでで動かせよ」(三重県一志郡・前田明広12才)……【**編**：たしかに前田君の言うとおり！影さんでさえないチエしぼって夜遅くまでガンバッテルンですよ！**影**：私だって努力することはあるのさ！】

```
640 'SET METEO
650 K=1:Z1=1:C1=101:Z=0:IF J=10 THEN 750 ELSE J=J+1
660 X3=5+INT(RND(1)*10):Y3=1:C1=C1-2
670 IF RND(1)).4 THEN V1=1 ELSE V1=-1
680 IF I=23 THEN 650 ELSE I=I+1
690 LOCATEX3,Y3:S$=USR(S$(17)):FOR B=1TO C1:NEXT:LOCATEX3,Y3:PRINT" ":Z=0:GOSUB4
30
700 IF X3=X AND Y3=Y THEN X1=X:Y1=Y:GOTO1190
710 X3=X3+V1:Y3=Y3+1:IF X3(1 OR X3)39 THEN X3=ABS(X3-40)
720 IF Y3)=24 THEN I=1:X(I)=X3:Y(I)=Y3:GOTO1270
730 GOTO 680
740 GOTO 650
750 Z1=0:K=0:GOTO 430
760 '  SHOOTING
770 BEEP:ON J-47 GOTO 870,780,790,800,810,820,830,840,850,860,870
780 X= 2:Y=18:V= 1:C=2:GOTO970
790 X= 4:Y=19:V= 1:C=2:GOTO970
800 X= 6:Y=20:V= 1:C=2:GOTO970
810 X= 8:Y=21:V= 1:C=2:GOTO970
820 X=10:Y=22:V= 1:C=2:GOTO970
830 X=29:Y=22:V=-1:C=3:GOTO970
840 X=31:Y=21:V=-1:C=3:GOTO970
850 X=33:Y=20:V=-1:C=3:GOTO970
860 X=35:Y=19:V=-1:C=3:GOTO970
870 X=37:Y=18:V=-1:C=3:GOTO970
880 ON J-33 GOTO 890,900,910,920,930,940,950,960
890 X=12:GOTO 1050
900 X=14:GOTO 1050
910 X=16:GOTO 1050
920 X=18:GOTO 1050
930 X=21:GOTO 1050
940 X=23:GOTO 1050
950 X=25:GOTO 1050
960 X=27:GOTO 1050
970 ' SHOOTING
980 S=S-10:IF S=(0 THEN 1270
990 LOCATE 12,0:PRINTS:FOR J=1 TO 18
1000 LOCATE X,Y:S$=USR(S$(C)):X=X+V:Y=Y-1
1010 IF X1=X-V AND Y1=Y+1 THEN 1190
1020 IF X3=X-V AND Y3=Y+1 THEN X1=X3:Y1=Y3:Z=Z-1:GOTO 1190
1030 LOCATE X-V,Y+1:PRINT" ":NEXT
1040 IF Z1=1 THEN 700 ELSE X1=0:Y1=0:X=0:Y=0:GOTO470
1050 'MISILE
1060 S=S-100:IF S=(0 THEN 1270
1070 FOR J=20 TO 2 STEP -1:LOCATE X,J:S$=USR(S$(19))
1080 LOCATE X,J+1:S$=USR(S$(20)):LOCATEX,J+2:PRINT" "
1090 IF J=2 THEN LOCATE X,3:PRINT" ":LOCATE X,2:PRINT" "
1100 IF X1=X AND Y1=J THEN LOCATEX,J:PRINT" ":LOCATEX,J+1:PRINT" ":GOTO1190
1110 IF X3=X AND Y3=J THEN LOCATEX,J:PRINT" ":LOCATEX,J+1:PRINT" ":GOTO1190
1120 LOCATE12,0:PRINTS:NEXT
1130 IF Z1=1 THEN 700 ELSE J=0:X=0:Y=0:X1=0:Y1=0:GOTO480
1140 'SET U F O
1150 IF K=1 OR Z1=1 THEN 700
1160 X(I)=15+INT(RND(1)*10):Y(I)=1
1170 LOCATE X(I),Y(I):S$=USR(S$(14))
1180 RETURN
1190 ' BOMB  METEO & UFO
1200 LOCATE X1,Y1:S$=USR(S$(16))
1210 FOR J=1 TO 8:POKE&HFFD3,128:POKE&HFFD3,0:NEXT:S=S+150
1220 LOCATE12,0:PRINTS:LOCATEX1,Y1:PRINT" ":X=0:Y=0
1230 X(I)=0:X1=0:Y1=0:Z=Z+1:IF Z)=5 THEN 630 ELSE IF Z(=5 AND Z1=1 THEN 660
1240 GOTO 420
1250 ' MOVE METEO
1260 V=(15)X(I))-(15(X(I)):RETURN
1270 '  GAME OVER
1280 LOCATE X(I),Y(I):S$=USR(S$(18))
1290 FOR I=1 TO 5:BEEP:BEEP:BEEP:NEXT:LOCATE 6,8
1300 PRINT " [ G A M E  O V E R ]"
1310 LOCATE 8,16:PRINT" END . . . . . [ E ] ":PRINT
1320 FOR I=1 TO 5:BEEP:FOR J=1 TO 110:NEXT:NEXT:LOCATE5,19
1330 PRINT " ■■■ PUSH ONLY [S] KEY ! ■■■■ "
1340 I$=INKEY$:R=INT(RND(255)):LOCATE6,15
1350 IF I$()"S" THEN IF I$="E" THEN END ELSE 1340
1360 FOR I=1 TO 100:NEXT:IF S)H THEN H=S
1370 GOTO130
1380 ' DEMONSTRATION
1390 CLS:RESTORE1420
1400 CONSOLE 0,10:FOR I=1 TO 5:READ D$(I):NEXT
1410 FOR I=1 TO 5:LOCATE 3,9:PRINT D$(I):BEEP:FOR J=1 TO 60:NEXTJ,I
1420 DATA"■■ ■■  ■■■■  ■■■■  ■■■■  ■■■■"
1430 DATA"■■■■  ■■■  ■■■■  ■■■  ■ ■■■"
1440 DATA"■■■■  ■■■■  ■■■■  ■■■■  ■■■■"
1450 DATA"■■■■  ■■■  ■■■■  ■■■  ■■■■"
1460 DATA"■ ■ ■  ■■■■   ■■■   ■■■■  ■■■■"
1470 LOCATE4,20:BEEP:LINE(10,15)-(600,80),PSET,B
1480 PRINT " ■■■ PUSH ONLY [S] KEY ! ■■■ "
1490 R=INT(RND(255)):I$=INKEY$:IF I$()"S" THEN  1490
1500 COLOR 7:CONSOLE0,25:RETURN
1510 '************** サンプル *************************
1520 S$(0)="010307277F7FFFFF,4" ' イワ  R.
1530 S$(1)="80C0E0E4FEFEFFFF,4" ' イワ  L.
1540 S$(2)="0002040810204000,6" ' ビーム  R.U
1550 S$(3)="0040201008040200,6" ' ビーム  L.U
1560 S$(11)="3C665A665A665A66,7"' CITY
1570 S$(12)="0182B6FC7C3C7CFE,7"' レーザー L.
1580 S$(13)="80416D3F3E1C3E7F,7"' レーザー R.
1590 S$(14)="00003C7EA57E3C00,2"' UFO
1600 S$(15)="044C3C387EEC0C3F,5"' レーザー L.
1610 S$(17)="183C4EDFFF7E3C18,2"' METEO
1620 S$(16)="A542992424994 2A5,7"' BOMB .1
1630 S$(18)="3C4299A5A599423C,7" ' BOMB .2
1640 S$(19)="183C3C3C3C183CFF,5" ' ミサイル
1650 S$(20)="3C5ABDBD5A5A2418,3" ' FIRE
1660 '************** キカイゴ プログラム **************
1670 DEFUSR=&H7D00:ADDRS=&H7D00:RESTORE1700
1680 FOR I=0 TO 160:READPD$:PD=VAL("&H"+PD$):POKE ADDRS+I,PD:NEXT
1690 RETURN
1700 DATA 33,8D,00,8D,81,03,26,2F, B6,00,A7,81,02,25,28,A6
1710 DATA 80,81,12,26,26,AE,84,10, 8E,00,10,8D,67,C1,FF,27
1720 DATA 1A,31,3F,26,F6,A6,80,81, 2C,26,10,C6,07,A6,84,8D
1730 DATA 57,C1,FF,27,06,20,09,C6, 0D,20,02,C6,02,7E,A3,A7
1740 DATA 34,50,BD,F4,57,1F,12,35, 50,A6,84,8A,90,30,88,EF
1750 DATA 34,02,8D,30,86,10,3D,34, 04,8D,29,EA,E0,35,02,B7
1760 DATA FF,DB,E7,A4,E6,84,C1,2C, 26,07,FC,02,38,BD,F1,8E
1770 DATA 39,F6,00,A2,C1,28,26,06, 31,A9,04,00,20,D2,31,A9
1780 DATA 08,00,20,CC,C6,0F,A6,80, A1,C5,27,04,C0,01,24,F8
1790 DATA 39,30,31,32,33,34,35,36, 37,38,39,41,42,43,44,45
1800 DATA 46
```

★お湯をかけて３分間お待ちください。(**関西名物おたべ**)……【**編**：こういうことは編集部にまかせてください。
影：実験その１。ドボドボドボ。**影**：できました。**編**：さすがベーマガ，ぬれただけで問題ありません！】



ベーシックマスターLⅢマーク5用

DEVIL SOLDIER

浅見　照幸

ゲームの説明

画面中央の白い四角の中に敵を入れ，ビームで破壊，タンクを5コ破壊するとヘリがでてくるので，これもビームで破壊してください（ヘリを破壊するビームは，2回しか撃てません）。

プログラムの説明

①IGWRITE　PROGRAM

このPROGRAMは，割と使えると思います。DATA文の構成は，キャラクタ・コード，ブルー，レッド，グリーンの四つでできてます。そして，READで読み込み，MID$で1バイトずつ書き込んでいます。また，実行中ヒマだと思うので，色々と表示するようにしました。

②GAME　PROGRAM

DEMOが多少こっています。障害物は，ただのかざりです（前後にも動かす予定でしたが，長くなりそうなのでやめました）。キー入力には，マシン語を使用してます。

《表1表》変数表

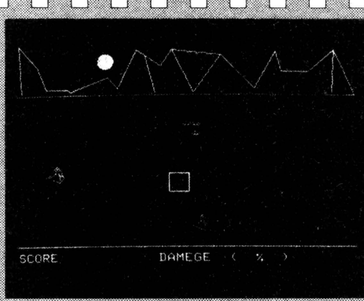
SC	スコア
DM	ダメージ
TN	破壊したタンクの数
XX&YY	タンクの座標
TX&TY	敵のタマの座標
TSW	タマの有無のスイッチ
HX	ヘリのX座標
X&Y	LINEDATA読み込み用
A$，I，II	WORK　AREA
A	ヘリ破壊用レーザーの発射回数
KI	ヘリ破壊用レーザーのキースキャン用

プログラムの入力

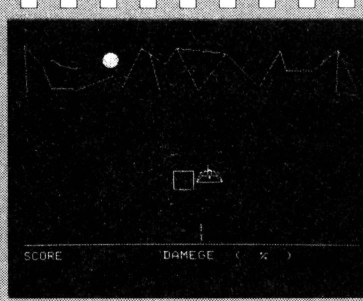
①IGWRITE　PROGRAMを入力
②SAVE“IGWRITE” CR で，SAVE
③GAME　PROGRAMを入力
④SAVE“好きな名前” CR でSAVE
注）IGWRITE，GAMEプログラムの順でSAVEします。

実行方法

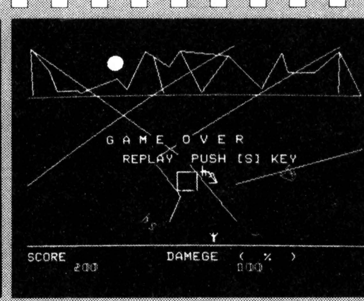
①IGWRITEプログラムをLOAD，RUN



《写真1》はるか遠くに，敵が見えます



《写真2》互いに攻撃を開始。ズワーン!!



《写真3》ゲーム・オーバー

★ベーマガを買いに車に乗せてってもらったらへいにぶつかり，弟が鼻血を出しました。ボクは幸い無事。想い出に残る11月号です？（長野市・**永井利和14才**）……**【編**：うわーっ，交通事故にはくれぐれもご注意を――。**】**

②GAMEプログラムをLOAD，RUN

改造&その他

①キー入力ルーチンは，かなり高速なので他に色々使えると思います（このプログラムは，他の雑誌にのっていたものを使わせてもらいました）。

②その他は，変数表とREM文を参考にしてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：MK5の場合，LINE文で書くより，IG定義の方が速いな。しかしIGを定義しすぎだぞ。それにデータをX1等の様につめてしまったから，入力ミスが出やすい。IGは他機種の3倍のデータになるからムダな所には使わんほうがいいぞ。

《リスト1》IG WRITEのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1
20 CLS:LOCATE 17,3:PRINT"******   IG  WRITE  PROGRAM  START !    ******"
30 '+------------------------------------------+
40 'I                                          I
50 'I      <<<   I G  WRITE  PROGRAM   >>>     I
60 'I     1983,10,2                            I
70 '+------------------------------------------+
80 POKE &HFFE9,1
90 LOCATE 21,8:PRINT"--==#  IG PLANE CLEAR STARTED !!  #==--"
100 FOR I=&HA000 TO &HA7FF:POKE &HFFEA,7:POKE I,0 :NEXT  :'IG CLEAR
110 COLOR 2 : LOCATE 43,8:PRINT"  ENDED !!"
120 LINE (90,105)-(500,125),PSET,5,B : COLOR 7
130 LOCATE 15,14:PRINT"<<< IG WRITE END CHARACTER = --> [   ] >>>"
140 READ PL$ : IF PL$="END" GOTO 330
150 CH=VAL("&H"+PL$)
160 '-------- BLUE --------
170 D=1:READ BLU$
180 FOR I=&HA000+CH*8 TO &HA000+CH*8+7
190 B1=VAL("&H"+MID$(BLU$,D,2)):POKE &HFFEA,1:POKE I,B1
200 D=D+2:NEXT I
210 '--------  RED --------
220 D=1:READ RED$
230 FOR I=&HA000+CH*8 TO &HA000+CH*8+7
240 R2=VAL("&H"+MID$(RED$,D,2)):POKE &HFFEA,2:POKE I,R2
250 D=D+2:NEXT I
260 '-------- GREEN --------
270 D=1:READ GRE$
280 FOR I=&HA000+CH*8 TO &HA000+CH*8+7
290 G4=VAL("&H"+MID$(GRE$,D,2)):POKE &HFFEA,4:POKE I,G4
300 D=D+2:NEXT I
310 '---- IG WRITE END ----
320 LOCATE 50,14:PRINT CHR$(CH) : GOTO 140
330 POKE &HFFE9,0 :'WRITE ENDED
340 X=2 : RESTORE 460
350 ' ----------    IG  LISTING   -------------
360 LOCATE 20,18:PRINT"******    IG  /  ｶｸﾆﾝ  ﾋｮｳｼﾞ     ******"
370 READ P$,B$,R$,G$:IF P$="END" GOTO 430
380 COLOR 7
390 LOCATE X,20:P=VAL("&H"+P$): PRINT CHR$(P)
400 POKE &H116,&H20
410 LOCATE X,21:P=VAL("&H"+P$): PRINT CHR$(P);
420 X=X+1:    GOTO 370
430 COLOR 7,0:END
440 ' -----   IG DATA    -----
450 '--- CH -*---- BLUE -------*------- RED   -----*----- GREEN -----
460 DATA 41, 000000001852A57E, 0000000000001000, 000000001852A57E
470 DATA 44, 0000070C1417407F, 0000000000000000, 0000070C1417407F
480 DATA 54, 0000E0B0A8B804FE, 0000000000008000, 0000E0B0A8B804FE
490 DATA 47, 0404F4B840201C00, FF04040000000000, FB00030409060000
500 DATA 57, 0000010000010000, E700000000000000, E700FF01C6390000
510 DATA 67, 2020E0503B34827C, FF20200000000001, DF00C0504834827E
520 DATA 45, 0000000000000000, 0000000000000000, 000102050911234C
530 DATA 55, 0000000000000000, 0000000000000000, C0A0D0504824A47A
540 DATA 46, 0000000000000000, 0000000000000000, B0C0300E01000000
550 DATA 56, 0000000000000000, 0000000000000000, 16111214C8300000
560 DATA 48, 000000000000011D, 0000000000000000, 000000000000011D
570 DATA 58, 00000000003CFF24, 0020202020000000, 0020202003CFF24
580 DATA 68, 00000000000080B0, 0000000000000000, 00000000000080B0
590 DATA 49, 121427285060C0FF, 0000000000000000, 121427285060C0FF
600 DATA 59, 2424DB18180000FF, 0000000000180000, 2424DB18180000FF
610 DATA 69, 482BE4140A0603FF, 0000000000000000, 482BE4140A0603FF
620 DATA 3D, 0000000000000000, 40A4513000041820, 40A4513000041820
630 DATA 4D, 0000040A14293000, 01C020C000010204, 01C024CA14293204
640 DATA 3E, 0000000000000000, 00042A4AAACABA0E, 00042A4AAACABA0E
650 DATA 4E, 0000000000000000, 40005C92110A0C00, 00001C92110A0C00
660 DATA 63, 00071F3F7F6FF7BF, 00070B1521010413, 00071F3F7F7F9FDF
670 '--- PL -*---- BLUE -------*------- RED   -----*----- GREEN -----
680 DATA 73, 00E0F8FCFEFEFFFF, 0000E0F83ED241E1, 00E0F8FCFEFE7BEB
690 DATA 64, 7F4FEF6F371B0700, 0045412004180400, DEFFFF7F3E1E0700
700 DATA 74, FFFFFEFEFCF8E000, D98D3A5460600000, FFFFFE7E7CF8E000
```

```
710 DATA 30, 0000000000000000, 0000000000000000, 007C8A8A8A8A8A7C
720 DATA 31, 0000000000000000, 0000000000000000, 0078C848484848FC
730 DATA 32, 0000000000000000, 0000000000000000, 0078141 4F8A0A0FC
740 DATA 33, 0000000000000000, 0000000000000000, 00781414381313FC
750 DATA 34, 0000000000000000, 0000000000000000, 000C143454FE141C
760 DATA 35, 0000000000000000, 0000000000000000, 007C50507C0A0A7C
770 DATA 36, 0000000000000000, 0000000000000000, 003C50507C52527C
780 DATA 37, 0000000000000000, 0000000000000000, 007E0A1414282838
790 DATA 38, 0000000000000000, 0000000000000000, 0038444FE8A8AFE
800 DATA 39, 0000000000000000, 0000000000000000, 003C4A4A3E0A0A7C
810 DATA 43, 91523C1818180018, 91523C5A18185A00, 0000000000001818
820 DATA END,.,.,.
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

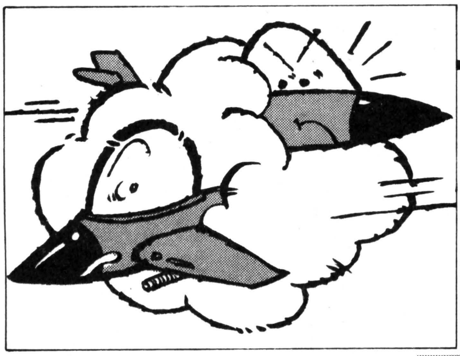
```
10 WIDTH 80:GOSUB 1100 :COLOR 7
20 WIDTH 40:CLS:SCREEN 1:SC=0:DM=0:TSW=1:TN=0
30 RANDOMIZE(TIME)
40 '
50 DEFINT A-Z:DEF USR=&H7050
60 XX=19:YY=8:X1=3:X2=20 :SC=0:DM=0
70 GOSUB 650:GOSUB 470
80 LINE(295,110)-(330,125),PSET,7,B
90 K=USR(0):K$=LEFT$(HEX$(K),2)
100 IF K$="B7"  THEN X1=X1+1:X2=X2+1:XX=XX+1:TX=TX+1 :GOSUB 470
110 IF K$="BD"  THEN YY=YY+1:GOSUB 470
120 IF K$="BE"  THEN X1=X1-1:X2=X2-1:XX=XX-1:TX=TX-1 :GOSUB 470
130 IF K$="CD"  THEN :YY=YY-1:GOSUB 470
140 IF K$="80" THEN GOSUB 370
150 '---------- ﾃｷ / ﾊｯｼｬ ----------
160 ON TSW GOTO 170,180
170 IF YY>10 THEN TY=YY+2 :TX=XX+1 : TSW=2 ELSE 250
180 TY=TY+1 : IF TY=21 THEN GOTO 230
190 LOCATE TX,TY :PRINT "OCO":LOCATE TX,TY-1:PRINT"OOO"
200 IF TX>18 AND TX<22 AND TY=20 THEN 220 ELSE 250
210 '--- ｱﾀﾘ ---
220 BEEP:TSW=1:LOCATE TX,18:PRINT"OOO":FOR I=0 TO 25:COLOR ,2:COLOR ,0:NEXT:DM=D
M+10:LOCATE 24,23:PRINT USING"#";DM:IF DM=100 GOTO 840
230 TSW=1 : LOCATETX,20:PRINT"OOO"
240 '---------- ﾃｷ / ｲﾄﾞｳ ----------
250 ON RND*4+1 GOTO 260,280,280,260,280
260 YY=YY+(RND*2-1):GOSUB 470
270 XX=XX+(RND*2-1):GOSUB 470
280 '---------- IWA      --------------
290 IF X1<2 THEN GOSUB 340:X1=34 ELSE IF X1>35 THEN GOSUB 340:X1=3
300 IF X2<2 THEN GOSUB 350:X2=34 ELSE IF X2>35 THEN GOSUB 350:X2=3
310 LOCATE X1,13:PRINT"OEUO":LOCATE X2,18:PRINT"OEUO"
```

BM-LIII MK5

★僕も出席番号は10番だけど，九州だからベーマガは15日に来る（11月号P.58の人がうらやましい）。（福岡市・高橋哲史13才）……【**編**：どひゃ——っ，か，課長！**販売部課長**：そりゃ，おかしかー！調べてみっぺ！**編**：ン？】

```
320 LOCATE X1,14:PRINT"OFVO":LOCATE X2,19:PRINT"OFVO"
330 GOTO 80
340 LOCATE X1,13:PRINT"OOOO":LOCATE X1,14:PRINT"OOOO":RETURN
350 LOCATE X2,18:PRINT"OOOO":LOCATE X2,19:PRINT"OOOO":RETURN
360 '---------- FIRE -------------
370 LINE(209,165)-(314,120),PSET,6:LINE-(430,165),PSET,6
380 IF XX()17 OR YY()13 GOTO 430
390 BEEP:SC=SC+100:LOCATE 5,23:PRINT USING"#";SC:TN=TN+1
400 LOCATE XX+2,YY+1:PRINT "=M"
410 LOCATE XX+2,YY+2:PRINT ")N"
420 YY=8:XX=RND*25+5:'  NEW  TANK
430 LINE(209,165)-(314,120),PRESET:LINE-(430,165),PRESET
440 IF TN)4 THEN TN=0:X=0:GOSUB 980
450 RETURN
460 '--------------     IDOU ---------------
470 EXEC &HF7A9:IF XX(4 THEN XX=4 ELSE IF XX)35 THEN XX=35
480 IF YY(7 THEN YY=7 ELSE IF YY)15 THEN YY=15
490 IF YY)10 THEN 600
500 IF YY)8  THEN 550
510 LOCATE XX,YY  :PRINT"OOO"
520 LOCATE XX,YY+1:PRINT"OAO"
530 LOCATE XX,YY+2:PRINT"OOO"
540 GOTO 640
550 LOCATE XX,YY  :PRINT"OOOO"
560 LOCATE XX,YY+1:PRINT"ODTO"
570 LOCATE XX,YY+2:PRINT"OOOO"
580 LOCATE XX,YY+3:PRINT"OOOOO"
590 GOTO 640
600 LOCATE XX,YY  :PRINT"OOOOO"
610 LOCATE XX,YY+1:PRINT"OHXhO"
620 LOCATE XX,YY+2:PRINT"OIY¦O"
630 LOCATE XX,YY+3:PRINT"OOOOO"
640 RETURN
650 ' ---  GAMEN  ---
660 LINE(0,45)-(639,45),PSET,4
670 RESTORE 1690
680 READ X,Y :IF X=-1 THEN GOTO 710
690 LINE-(X,Y),PSET,3
700 GOTO 680
710 LINE(600,5)-(595,43),PSET,3
720 LINE(0,0)-(10,43),PSET,3
730 LINE(390,10)-(340,43),PSET,3:LINE-(300,5),PSET,3
740 LINE(250,10)-(270,43),PSET,3
750 '
760 '---  GAMEN 2  ---
770 LOCATE 13,21:PRINT"SCORE              DAMEGE  (  %  )"
780 LINE(0,170)-(639,170),PSET,5
790 '
800 ' ---  IG  GAMEN  ---
810 POKE &H116,&H20
820 LOCATE 10,1:PRINT"cs":LOCATE 10,2:PRINT"dt"
830 RETURN
840 '----  END  SYORI  ----
850 LINE(0,0)-(310,100),PSET,6:LINE-(400,150),PSET,6
860 LINE(600,0)-(250,100),PSET,6:LINE-(300,130),PSET,6
870 LINE-(280,150),PSET,6:LINE(639,90)-(400,120),PSET,6
880 LINE(0,120)-(400,0),PSET,6
890 FORI=0 TO 70:POKE &HFFD3,&HFF:FORA=0TO7:NEXTA:POKE &HFFD3,&H00:NEXT
900 POKE &H116,&H7:POKE&HFFE0,&H00
910 LOCATE 10,10:PRINT"G A M E  O V E R"
920 LOCATE 12,12:PRINT"REPLAY  PUSH [S] KEY"
930 IF PEEK(&HFFE0)=&HBA THEN GOTO 20
940 POKE &HFFE0,&H01:FOR I=0TO20:NEXT
950 POKE &HFFE0,&H02:FOR I=0TO20:NEXT
960 POKE &HFFE0,&H03:FOR I=0TO20:NEXT
970 GOTO 900
980 ' --  HERI START  ---
990 X=X+1 : IF X)35 THEN 1080
1000 LOCATE X,6:PRINT"OGWgO":EXEC &HF7A9:EXEC &HF7A9:FOR I=0TO5:NEXT
1010 IF A(3 THEN KI=PEEK(&HFFE0) ELSE KI=0 :' 2ﾊﾂ ﾏﾃﾞ ｷｰ KEY SCAN
1020 IF KI()128 THEN GOTO 990 ELSE A=A+1
1030 LINE(209,165)-(319,50),PSET,6:LINE-(430,165),PSET,6
1040 LINE(209,165)-(319,50),PRESET:LINE-(430,165),PRESET
1050 IF X() 17 AND X()18   THEN 990  :'ATARI?
1060 SC=SC+400:BEEP:LOCATE 18,6:PRINT"(N=M":FORI=0TO10:NEXT:LOCATE 18,6:PRINT"OO
OO":'ATARI!
1070 LOCATE  5,23:PRINT SC
1080 LOCATE X,6:PRINT"OOOO":A=0
1090 GOTO 450
1100 '--- DEMO ---
1110 CLS:POKE &HFFD4,128:BEEP
1120 SCREEN,,1:LOCATE 12,5:COLOR 1
1130 PRINT"■▔▔◣  ■▔▔  ■ ╱  ■  ■":LOCATE 12,6
1140 COLOR 5
1150 PRINT"■  ■  ■▔▔  ■╱   |  ■":LOCATE 12,7
1160 COLOR 3
1170 PRINT"■■■◤  ■■■■  ■╱   ■  ■■■■■":LOCATE 10,10
1180 COLOR 6
1190 FOR I=0TO150:NEXT:EXEC &HF7A9
1200 PRINT"■▔◣  ◢▔◣  ■▔◣  ■  ■▔▔  ■▔◣":LOCATE 10,11
1210 FOR I=0TO150:NEXT:EXEC &HF7A9
1220 PRINT"▔▔◣  ■  ■  ■  ■  ■  |  ■▔▔  ■ ◤":LOCATE 10,12
1230 FOR I=0TO150:NEXT:EXEC &HF7A9
1240 PRINT"■▁■  ■■■■  ■■■■  ■■■◤  ■  ■■■■  ■◥■■"
1250 '
1260 LINE(420,27)-(600,70),PSET,4,B : COLOR 7
1270 LOCATE 56,5:PRINT"PRESENTED by"
1280 LOCATE 58,7:PRINT"X-RAY
1290 LINE(0,120)-(639,120),PSET,5:POKE &H116,&H20
1300 LINE(0,165)-(639,165),PSET,5
1310 LOCATE 3,18:PRINT"GWg":LOCATE 10,18:PRINT"HXh":LOCATE 10,19:PRINT"IY¦"
1320 COLOR 7
1330 LOCATE 3,16:PRINT"* A L I A N *"
1340 LOCATE 50,16:PRINT"[8]         FOWERD"
1350 LOCATE 38,17:PRINT"LEFT      [4]   [6]       RIGHT"
1360 LOCATE 50,18:PRINT"[2]         BACK"
1370 LOCATE 30 ,19:PRINT"[   SPACE  ]                  FIRE"
1380 RESTORE 1420 : READ A$
1390 FOR I=1 TO 47'
1400 LOCATE I+4,21:PRINT MID$(A$,I,1):EXEC &HF7A9:FOR II=0 TO 70:NEXT
1410 NEXT
1420 DATA "2001ﾈﾝ ﾁｷｭｳﾊ ALIAN/ｺｳｹﾞｷﾆﾖﾘ, ﾎﾎﾞｶｲﾒﾂ ｼﾞｮｳﾀｲﾆｱﾙ｡"
1430 BEEP: RESTORE1470 : READ A$
1440 FOR I=1 TO 76
1450 LOCATE I+4,22:PRINT MID$(A$,I,1):EXEC &HF7A9:FOR II=0 TO 70:NEXT
1460 NEXT
1470 DATA "ｿｺﾃﾞ ｱﾅﾀﾊ.NEW MACHEN IRON MAIDEN ﾆﾉﾘｺﾐ DEVIL SOLDIER/ｲﾁｲﾝﾄｼﾃ ﾀﾀｶｳｺﾄﾆﾅ
ｯﾀ....."
1480 BEEP
1490 LOCATE 8,3:PRINT SPC(30):COLOR RND*6+1
1500 LOCATE 8,3:PRINT"S T A R T   P U S H   [S]   K E Y"
1510 A$=INKEY$:IF A$="" OR A$()"S" GOTO 1490
1520 RESTORE 1660
1530 FOR I=&H7050 TO &H7067
1540 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
1550 NEXT
1560 CLS
1570 FOR C=1 TO 4
1580 FOR I=0 TO 100 STEP 7
1590 XX=XX+15
1600 LINE(319-XX,100-I)-(319+XX,100+I),PSET ,C,B
1610 NEXT I
1620 XX=0:   NEXT C
1630 BEEP
1640 RETURN
1650 ' -- ﾁｶｲｺﾞ DATA --
1660 DATA CC,00,84,F7,FF,E0,F7,FF
1670 DATA D4,F6,FF,E0,7F,FF,D4,5D
1680 DATA 2B,03,CC,FF,FF,ED,02,39
1690 '----- LINE DATA -----
1700 DATA 600,5,550,25,500,25,490,7,450,40,390,10
1710 DATA 300,5,280,20,250,10,235,5,200,40,180,30
1720 DATA 120,40,110,42,100,40,60,40,40,20,10,5,0,0
1730 DATA -1,0
```

★11月号の野尻君！その先生6万円でゆずってくれない？（兵庫県西宮市・**沖野研二14才**）……【**編**：売ります買いますコーナーじゃないんだから！**影**：そうだ！参考書だって1冊2,000円はするんだぞ。6万円はひどい!!】



コモドール64用

SKY WARS Ⅱ

片岡　幸広

内容・遊びかた

このゲームは，ベーマガ83年9月号の「スカイ・ウォーズ」(62ページ) を参考に，改造を加えたものです。

ＫＥＹ操作 F1 キーで，ゲーム・スタート。移動キーは@／：＝で上下左右に，ビームはAキーです。ジョイ・スティックでも動きます。

まん中のジェット機が，あなたです。敵のビームをよけて，敵を撃ち落としてください。敵にぶつかったり，ビームに当たったり，爆発に巻き込まれると，1機減ります。

CHECKER FLAG

編：ＶＩＣからの移植ですね！

Dr.D：そうでもなさそうだぞ。64のグラフィック機能を，ウマク表現している。

影：ふんい気がスゴイなあ！　空中戦のだいご味も，十分に味わえるよ。

編：ところで，Dr.！　コモドール64って，アメリカではスゴイ人気なんでしょ！　なのにどうして………。

Dr.D：ＰＲ不足だからじゃないのかな？

プログラムについて

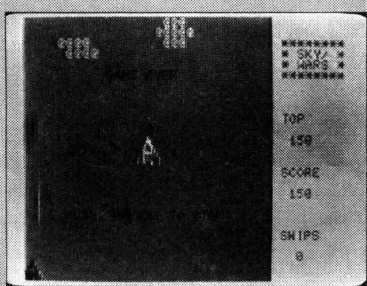
2150～2170行は，データ書き込みのマシン語です。2500～2770行も同様です。まちがわないように入力してください。

マシン語を簡単に説明すると，1秒間に60回の割り込みを行なっています。アドレスの移動は，＄0C01・＄０Ｃ06のデータを変えてください。アドレス・マップは，2910～2970行を参照してください。

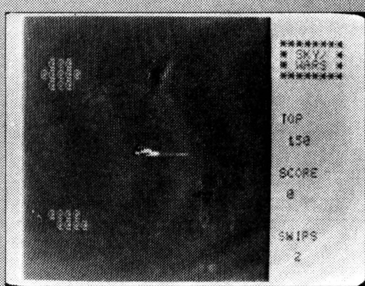


評：編集部の見学は，前もって電話をしてください！（編）

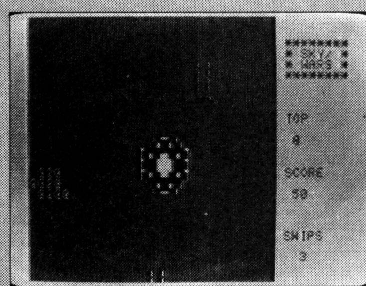
大阪府門真市　石井達也



《写真1》ゲーム・オーバー？　タイトルでもあるんです



《写真2》８方向スクロールがスゴイ！

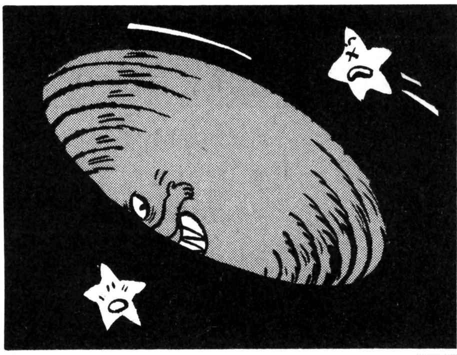


《写真3》ボワーン!!　ヤ・ラ・レ・タ

★八百屋で「リンゴ下さい」といったら「どんなのですか」と聞かれて思わず「Ｊ－ＰＬＵＳ！」と言ってしまった。(茨城県勝田市・**鴨志田康成13才**)……【**八百屋**：お客さん，ウチにはそんなマイコン置いてないですだ！】

```
60 GOSUB2000:HI=0:V=53248:S=54272:D=2040:P=4064
70 A$="■■@@@■TTTT@@@@@■TTTT@@@@■":B$="@@@@■TTTT@@@@■"
80 C$="     ■TTTTT      ■TTTTT      ■":Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
90 GOSUB1300:GOSUB1200:GOTO1120
100 TI$="000000":SI=0:M=3:Q=0
110 GOSUB1300:GOSUB1200
150 GOSUB1300
160 POKEV+21,7:SYS12*16↑2:POKEV+30,0:POKEP+3,32:POKEP+24,255
170 IFQ<>0THENPOKEV+21,15:POKEP+3,0
200 REM *
210 IFPEEK(P+24)THEN250
220 POKED,38:O=5:OO=76:O1=6:GOSUB1000
230 POKEV+23,1:POKEV+29,1:O=50:OO=61:O1=71:GOSUB1000
240 POKEV+23,0:POKEV+29,0:GOTO1100
250 REM *
260 I=128+(SI/8):IFI>255THENI=255
270 POKEP+24,I
300 REM *
310 FORI=1TO3:J=PEEK(P+I):IFJ=0ORJ>31THEN340
320 SI=SI+50:O=30:OO=56:O1=11:GOSUB1000
330 POKEV+I*2,0:POKEP+16+I,0:GOSUB1270:POKEP+I,0
340 NEXT
400 IFSI<990ORQ=1THEN500
410 Q=1:M=M+1:POKEV+6,0:POKEV+21,PEEK(V+21)OR8:POKEP+3,0
500 REM * KUMO *
510 FORF=1TO2:Q$=C$:X=X(F):Y=Y(F):GOSUB640:ONFGOTO520,530
520 G=2:GOTO540
530 G=.5
540 ONPEEK(P+16)-32GOTO570,590,610
550 Y=Y+G:IFY>20THENY=0
560 GOTO620
570 Y=Y-G:IFY<0THENY=20
580 GOTO620
590 X=X-G:IFX<0THENX=20
600 GOTO620
610 X=X+G:IFX>20THENX=0
620 X(F)=X:Y(F)=Y
630 ONFGOTO650,660
640 PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X);Q$:RETURN
650 Q$=A$:GOTO670
660 Q$=B$
670 GOSUB640:NEXT
999 GOTO200
1000 REM * SUND *
1010 POKES+5,0*16+13:POKES+6,10*16+4
1020 FORA=0TOO:POKES+4,8*16+1:POKES,OO:POKES+1,O1:NEXT:POKES+4,0
1030 RETURN
1100 REM * GAME OVER *
1110 M=M-1:GOSUB1230:IFM>0THEN150
1120 PRINT"■■■■■■"SPC(10)"■GAME OVER":IFSI>HITHEN:HI=SI:GOSUB1230
1130 PRINTLEFT$(Y$,11);SPC(14)"■(@)■■(=)TTTTTTTTTTTTTT(A)■■■(:)■■(/)"
1140 PRINTSPC(5)"■■PUSH '■F1■'KEY TO START.■"
1150 GETS$:IFS$<>""THEN1150
1160 GOSUB1300:SYS12*16↑2:POKEP+3,32:POKEP+24,128:POKEP,1:POKES+8,0
1170 GETS$:IFS$="■"THEN100
1180 IFPEEK(P+24)<>0THEN1170
1190 FORI=0TO999:NEXT:GOTO1160
1200 REM * SCREEN *
1210 PRINT"◣":FORI=1TO24:PRINTLEFT$(Y$,I);SPC(31)"■■            ■":NEXT
1220 PRINTY$;SPC(31);"■■            ■":POKE2023,160:POKE56295,1
1230 PRINT"■■■■■"SPC(32)"********";SPC(32)"* SKY/ *";
1240 PRINTSPC(32)"* WARS *";SPC(32)"********";
1260 PRINTSPC(32)"■■■■TOP■■TTT";HI
1270 PRINTSPC(32)"■■■■■■■■■■■■■■■■■"SPC(32)"SCORE■■TTTTT";SI
1280 PRINTSPC(32)"■■■SWIPS■■TTTT";M;"■"
1290 RETURN
1300 REM
1310 RESTORE
1320 FORI=0TO46:READJ:POKEV+I,J:NEXTI
1330 RETURN
2000 REM
2010 RESTORE:FORI=0TO46:READA:NEXT
2020 FORI=0TO47:READA:POKE3840+I,A:NEXT
2100 DATA 135,140,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2110 DATA 0,27,91,142,204,103,200,0,21,126,240,255,255,0,3,35
2120 DATA 241,254,241,242,243,254,248,241,242,245,247,247,247,247,247
2150 DATA 160,0,162,0,189,0,4,24,105,9,201,16,48,3,56,233
2160 DATA 57,10,10,10,10,133,253,232,189,0,4,24,105,9,201,16
2170 DATA 48,3,56,233,57,5,253,145,251,232,200,192,128,208,213,96
2300 PRINT"◣■002000002000000A80000A80000A80000980029A000256000256000E56C00E66";
2310 PRINT"C00EAAC03EAAF03EEEF03EEEF0FEEEFCFEEEFCFEEEFCF2023CC2020C00020C00";
2320 PRINT"000200C2020CF2023CFEEEFCFEEEFCFEEEFC3EEEF03EEEF03EAAF00EAAC00E66";
2330 PRINT"C00E56C00256000256000029A0000980000A80000A80000A8000020000200000"
2340 POKE251,0:POKE252,8:SYS3840
2350 PRINT"■0000000000000000000000000000000000000003C00003F00000FA9400EAA";
2360 PRINT"50AAAAA8AFFEAA3FEAA800000000000000000000000000000000000000000000";
2370 PRINT"00000000000000000000000000000000000000003C0000FC016AF005AA";
2380 PRINT"B02AAAAAAABFFA2AAFFC0000000000000000000000000000000000000000"
2390 POKE251,128:SYS3840
2400 PRINT"■08008008008008008008000000000000000080080080080080080080080000";
2410 PRINT"0000000008008008008008008008000000000000000008008008008008000";
2420 PRINT"0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000";
2430 PRINT"00000000A28A2AA28A2A000000000000000000000000000000000000000000"
2440 POKE251,0:POKE252,9:SYS3840
2450 PRINT"■03EBC003FFC00FBEF00FBEF0BFFFFEFFFFFFFBEBEFFBEBEFBFAAFEFFAAFFFFAA";
2460 PRINT"FFFFAAFFBFAAFEFBEBEFFBEBEFFFFFFF3FFFFC0FBEF00FBEF003FFC003EBC000";
2470 PRINT"0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000";
2480 PRINT"0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000";
2490 POKE251,128:SYS3840
2500 PRINT"■78A92B8D1403A90C8D1503A280A9009D000FE8D0FA58A9208DF00FA90F8D18D4";
2510 PRINT"A9148D08D4A9098D0CD460A9818D0BD4ADDE0FF00AA9808D0BD4A9008DDE0FEA";
2520 PRINT"EA18ADF80F6DDF0F8DDF0FB0034C31EA08488A489848A200AC01DC982902F006";
2530 PRINT"A5C5C937D002A221982901F006A5C5C92ED002A220982908F006A5C5C935D002"
2540 POKE251,0:POKE252,12:SYS3840
2550 PRINT"■A222982904F006A5C5C92DD002A223E000F0038EF00FADF40FD016982910F006";
2560 PRINT"A5C5C90AD00BADF00F8DF40FA9018DDE0FA001B9E00FD07098480AAAB9F00FD0";
2570 PRINT"2CAD12D02903D006A014A914D018C901D006A014A9EBD00EC902D006A0EBA914";
2580 PRINT"D004A0EBA9EB9D00D0989D01D068A8AD12D02903D013BD00D0C9823004A923D0"
2590 POKE251,128:SYS3840
2600 PRINT"■19C98C1004A922D011BD01D0C9911004A921D006C9873005A92099F00FB9F40F";
2610 PRINT"D006B9E80F99F40FC8C004D086EAEAA000B9E00FD046B9F40FC920303FC92410";
2620 PRINT"3B38E91099F40FC910F004C911D002A924C912F004C913D002A92599FC0798AA";
2630 PRINT"E8A9080ACAD0FC0D15D08D15D0980AAABD00D09D08D0BD01D09D09D0C8C004D0"
2640 POKE251,0:POKE252,13:SYS3840
2650 PRINT"■B0A201BDE00FD048BDF80FD006BDF00F9DE80FFEF80F8A48A80AAAB9E80F290F";
2660 PRINT"D003DE01D0C901D003FE01D0C902D003FE00D0C903D003DE00D068AABDF80FC9";
2670 PRINT"01F0D0E0041004C930D002A9009DF80FE8E008D0AEA001980AAAADF00FC920D0";
2680 PRINT"03FE01D0C921D003DE01D0C922D003DE00D0C923D003FE00D0C8C008D0D9ADF0"
2690 POKE251,128:SYS3840
2700 PRINT"■0FA000F008B9E00FD037B9E80F99F807980AAABD08D0C9051004C9FB100BBD09";
2710 PRINT"D0C905101CC9FB30189848C8A9080A88D0FC49FF2D15D08D15D068A8A90099F4";
2720 PRINT"0FC8C004D0BFAD1ED085FBA9008D1ED0AAADF40FF055A5FB2910F04FBDE10FD0";
2730 PRINT"45388AF001182A0A25FBF03A8A0AA8AD08D038F902D038E915102B1869293026"
2740 POKE251,0:POKE252,14:SYS3840
2750 PRINT"■AD09D038F903D038E916101A18692C3015A9EF2D15D08D15D0FEE10FA9008DF4";
2760 PRINT"0FA9269DF907E8E003D0B1A5FB2901F00DA5FB2911C911F005A9008DF80F68A8";
2770 PRINT"68AA68284C31EA";
2790 POKE251,128:SYS3840
2900 PRINT"◣":RETURN
2910 REM *** 0C00/0C4F: IRQ START   ****
2920 REM **  0C50/0CB0: KEY IN     *****
2930 REM **  0CB1/0D2E: TAKE SIPU    ***
2940 REM *   0D2F/0D80: TAMA START     *
2950 REM **  0D81/0DFD: TAMA,SIPU IDOU
2960 REM **  0DFE/0E45: MUKE TAMA      *
2970 REM *** 0E46/0EC6: TAMA GAKITOTU *
```

★僕の家のマムシが太陽を見て言った。「まむしい」。（東京都調布市・**小島成幸15才**）……【**影**：私の家ネズミが太陽を見て言った。「マウスー」。私の家のゴキブリが太陽を見て言った。「あぶらまむしい」。**編**：ビョーキ!!】



FM－7／8用

SPIRAL WORLD

RAY

電源コードを抜かずに，ハードをいじっていたあなた。突然，回路がショートして，空間のねじれた世界“スパイラル・ワールド”に落ち込んでしまいました。遠くに見えるかすかな光をたよりに，この空間を脱出してください。

使用方法

RUNさせると，タイトル表示をしてレベルを聞いてきます。最初は“1”から始めてください。レベルを入力すると，スパイラルが描かれ，右下隅から自分が軌跡を描きながら出てきます。

キーを操作して，スパイラルに衝突しないように，中央の黄色い光に到達してください。ただし，自分の軌跡に衝突したり，画面から飛び出しても死にます。操作キーは、[2][4][6][8]です。

プログラムについて

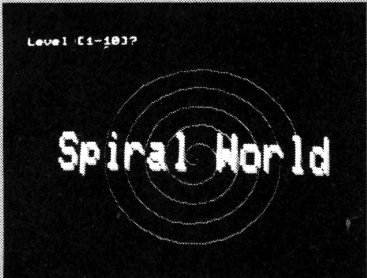
このプログラムでは，スパイラル等に衝突したか，光に到達したかを，ドットの色を調べて判断しています。まず，290行のPOINT関数で座標（X，Y）にドットが表示されているかを判断し，表示されていれば530行に飛びます。そして，GET＠Aで（X，Y）のドットを，そのカラー・コードと共に読み込みます。しかし，1ドットだけ読んでも，配列は8ドット分用意しますし，初めの4ドット分は変化します。

配列には，つぎのように読み込まれています。例えば，（X，Y）が黄色の場合は

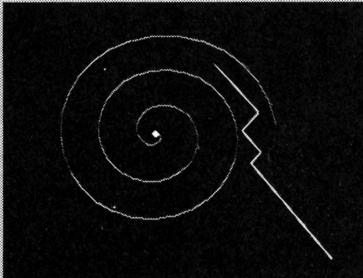
配列	10進数	16進数	2進数	
			→(X，Y)	→(X，Y)
C％(0)	128	0080	00000000（青）	10000000（赤）
			→(X，Y)	
C％(1)	−32768	8000	10000000（緑）	00000000（空）

となります。2進数を見れば分かるように，（X，Y）では青（カラー・コード1）はアクティブでなく，赤（2）と緑（4）がアクティブであることになり，つまり黄（6＝2＋4）が表示されているという事になるのです。

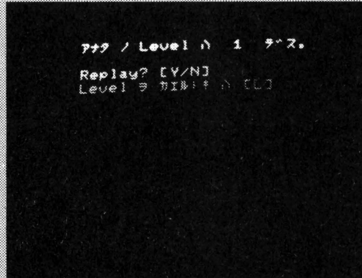
プログラムでは，読み込んだ配列C％(0)，C％(1)を，540行で16進数に直し，それぞれH1＄，H2＄に文字として入れます。さらに，それらを550行，560行で4桁の16進数に直し，HH1＄，HH2＄に入れま



《写真1》タイトル画面。レベルを入れます



《写真2》簡単だと思う人は，やってみて!?



《写真3》方向が変わると，キーも変わるんだ。難しい!!

★ゼビウスがなんだ！フォゾンがなんだ！僕んちにはもちつきのウスを保存してるんだぞ!!（福岡県行橋市・遠藤克典15才）……【影：グハハハ……，ボク笑っちゃいます。でも，これもちつきじゃなくて，オチつきでんな。】

す。そして，570行ではＨＨ１＄の１番左の文字を，580行では同じくＨＨ１＄の左から３番目の文字を，590行ではＨＨ２＄の１番左の文字を，それぞれ10進数の値に直し，Ｃ１，Ｃ２，Ｃ３に入れます。１桁の16進数は，４桁の２進数を表わします。（Ｘ，Ｙ）のドットは，４桁のうちの１番左なので，ドットが表示されている場合の最小の値は，２進数で1000，つまり10進数では８となり，Ｃ１，Ｃ２，Ｃ３が８以上か８未満かを調べれば，青，赤，緑のどの色がアクティブかがわかるのです。

ちなみに，600行を

C＝－((C1＞7)＋(C2＞7)＊2＋(C3＞7)＊4)

に変えれば，ドットのカラー・コードを出すサブ・ルーチンになると思います。くわしくは，マニュアルを見てください。

終りに

このタイトルは，むかし鶴光のオールナイトニッポンのアシスタントだった，榊みちこさんのヒット曲(?)のタイトルなのです。知ってる人いるかな？

CHECKER FLAG

Dr.D：これはどーだ，なかなか知的なゲームじゃないか。影君も，挑戦してごらん。

影：ふーんだ！ なんですかこの画面は！ さては，グルグルと目をまわす魂胆だな。 どーれ，あれっ，あれれ――っ。

Dr.D：ははは，バカモノが!! このゲームのおもしろさは，キーの方向が変化するところにあるんだ。どうだい，影君？

影：ビエーン!! 指がからまって戻らない!!



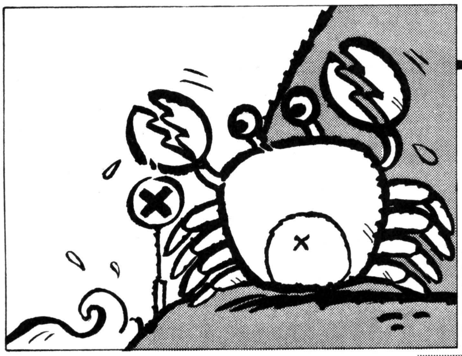
岐阜市　大野俊輔

評…ヨイショ！ これでどうだ。肉体労働は疲れるネ！(影)

SPIRAL WORLDのプログラム・リスト

```
100 DIM C%(1):PI=3.14159
110 COLOR 7,0:CLS:CONSOLE 0,1:GOSUB 720
120 INPUT "Level [1-10]";A
130 IF A<1 OR A>10 THEN BEEP:GOTO 120
140 '
150 ' +++ Drawing the spiral world +++
160 WIDTH:C=4:GOSUB 640
170 CIRCLE(315,100),6,6,.42,,,F
180 DX=-2:DY=-1:X=639:Y=199:D=0
190 LINE(639,199)-(639,199),PSET,3
200 '
210 ' +++ Main routine +++
220 A$=INKEY$
230 IF A$="8" THEN DY=-1
240 IF A$="2" THEN DY=1
250 IF A$="6" THEN DX=2
260 IF A$="4" THEN DX=-2
270 X=X+DX:Y=Y+DY
280 IF (X<0)+(X>639)+(Y<0)+(Y>199) THEN D=1:GOTO 300
290 IF POINT(X,Y)=-1 THEN GOSUB 530
300 IF D=1 THEN 420 ELSEIF D=2 THEN 350
310 LINE-(X,Y),PSET,3
320 GOTO 220
330 '
340 ' +++ Success +++
350 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 10:BEEP1:BEEP0:NEXT:FOR I=0 TO 1200:NEXT:NEXT:BEEP
360 PRINT "Hit [RETURN] Key!"
370 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 370
380 A=A+1:IF A>10 THEN PRINT:PRINT "Congratulations!":A$=INPUT$(1):GOTO 500
390 GOTO 160
400 '
410 ' +++ Failure +++
420 FOR I=0 TO 150:BEEP1:BEEP0:NEXT
430 CLS:BEEP:PRINT "ｱﾅﾀ ﾉ Level ﾊ ";A;" ﾃﾞｽ｡"
440 PRINT:PRINT "Replay? [Y/N]"
450 PRINT "Level ｦ ｶｴﾙﾄｷ ﾊ [L]"
460 A$=INPUT$(1)
470 IF A$="Y" OR A$="y" THEN 160
480 IF A$="L" OR A$="l" THEN 120
490 IF A$<>"N" AND A$<>"n" THEN 460
500 CLS:END
510 '
520 ' +++ <Sub.> Check dot color +++
530 GET@A(X,Y)-(X,Y),C%,G
540 H1$=HEX$(C%(0)):H2$=HEX$(C%(1))
550 HH1$=STRING$(4-LEN(H1$),"0")+H1$
560 HH2$=STRING$(4-LEN(H2$),"0")+H2$
570 C1=VAL("&H"+LEFT$(HH1$,1))
580 C2=VAL("&H"+MID$(HH1$,3,1))
590 C3=VAL("&H"+LEFT$(HH2$,1))
600 IF (C1<8)*(C2>7)*(C3>7) THEN D=2 ELSE D=1
610 RETURN
620 '
630 ' +++ <Sub.> Spiral +++
640 LINE(319,100)-(319,100),PSET,C
650 FOR I=0 TO 144*(A+2) STEP5
660 X=319+I*COS(PI*I/72)/(A+1)
670 Y=100+I*SIN(PI*I/72)*.42/(A+1)
680 LINE-(X,Y),PSET,C
690 NEXT:RETURN
700 '
710 ' +++ <Sub.> Title +++
720 C=2:A=3:GOSUB 640
730 A$="Spiral World"
740 SYMBOL(70,80),A$,5,4,5
750 SYMBOL(74,82),A$,5,4,1,,OR
760 RETURN
```


★ある値上げ……定価300円→特別定価350円（付録つき）→定価350円（付録つき）→定価350円??（大阪府寝屋川市・**角田裕一14才**）……**【編集長：㊙会議!!**ベーマガの値上げについてだが――ヒソヒソ……ン？もれてる。**】**



FM-7/8（8は要改造）用

KANI カニ

石本　雅也

あなたは，カニさんです。石がごろごろした砂浜に，おやじさんと住んでます。ある日おやじさんに言われて，エサを取りに遠くまででかけました。

ところが，この砂浜にはナワバリを争うカニたちが住んでいて，巣穴に近づくとひどいめにあいます。また，15秒に1回のわりで地殻変動がおこります。

エサをたくさん持って帰り，スコアが1000点をこえると，おやじさんにほめられます。でも，3回失敗したらゲーム・オーバーです。

キー操作

⑧②④⑥で上下左右に動き，［スペース］で石をどけます。左右を石ではさまれたときは，逆のキーで石をけとばすことができます。

終わりに

おまけとして，2000行からマシン語を使ったリアルタイム・キースキャンをつけました。RUN2000で，なにかキーを押してください。

私は8月4日に2年11か月のナイコン生活にピリオドを打ち，ついに16日にこのゲームの制作にあたり，4日間で完成させました。みなさん！　ナイコンでもしっかり勉強していれば，いざ買っても16日間でこれほどの作品はできるのです。

参考：I／O誌別冊「FM-8活用研究」

CHECKER FLAG

編：よく見るパターンのゲームですね。しかし，やたらと地面がくずれたりして，むずかしいなあ。

Dr.D：ほんとだ。もう少しやさしくしても，十分に楽しめるゲームだが。

影：♪カニさん　カニさん　どこいくの～♪　♪あの山こえて　谷こえて　むこうの村までいきました～♪

編集長：実にヒドイ音楽だ。それでも君は，編集部員なのかね？　今年も辛いなー。



《写真1》スタート画面



《写真2》上下スクロールを使ってます。左上が巣穴です。

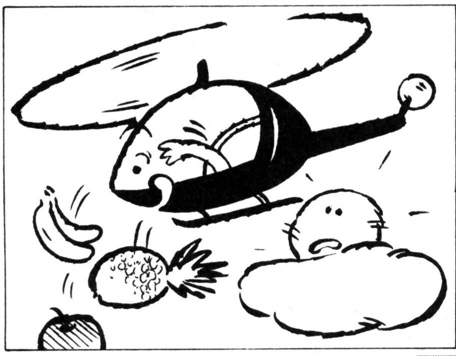


《写真3》ゲーム・オーバー

★将来のベーマガ…**僕**：あれっ，本屋に電話帳があるぞ！**店の人**：それ，ベーマガですよ。**僕**：じゃ，このチラシは？**店の人**：月刊マイコンですよ。（東京都板橋区・**迫丸御殿**）……【**影**：グハハ！おっと，聞こえたら……。】

```
10 '[redacted] ショキ セッテイ [redacted]
20 CLEAR 600:DEFINTA-Z:DIMA$(30),M(24):WIDTH40,25:RANDOMIZE(TIME)
30 '@@@@@@@ コールト" スタート @@@@@@@
40 CLS:X=18:Y=28:MY=3:IF HI<SC THEN HI=SC
50 FOR I=0 TO30:A$(I)="":NEXT:GOSUB890:SC=0:SCC=0
60 '[redacted] ガ"メン [redacted]
70 LINE(20,10)-(450,60),PSET,5,BF:SYMBOL(31,20),"Kani.カニ",7,5,3
80 SYMBOL(27,18),"Kani.カニ",7,5,2:COLOR7
90 '[redacted] セツメイ [redacted]
100 LOCATE3,19:PRINTUSING"SCORE #### High-SCORE ####";SC,HI
110 LINE(0,9)-(36,15),"#",1,B
120 ON (P=0)+1 GOTO270
130 LOCATE12,10:COLOR4:PRINT"  UP";:COLOR7:PRINT" [8]          "
140 SYMBOL(302,88),"<",1,2,7,3:COLOR4
150 LOCATE7,12:PRINT"LEFT";:COLOR7:PRINT" [4]<=   =>[6]";:COLOR4:PRINT" RIGHT"
160 LOCATE2,13:COLOR7:PRINT"[SP]":SYMBOL(302,102),">",1,2,7,3:COLOR4
170 LOCATE2,14:PRINT" 4time move on";:COLOR7:PRINT" [2]";:COLOR4:PRINT" DOWN"
180 '[redacted] カニ ヨミコミ [redacted]
190 FOR I=0 TO24:READM(I):NEXT I:LINE(16,80)-(576,119),XOR,6,BF
200 DATA 4,0,960,2016,1984,0,0,0,7196,14686,-8193,20345,-1,-24615,26634
210 DATA -16381,0,0,320,128,320,0,0,0,0
220 LINE(278,95)-(313,103),PSET,0,BF:PUT@A(288,96)-(303,102),M,PSET
230 '[redacted] スタート ? [redacted]
240 SYMBOL(30,169),"HIT Any key !!!",3,2,4:G$=INPUT$(1)
250 SYMBOL(30,169),"HIT Any key !!!",3,2,0
260 '[redacted] ホット スタート 1 [redacted]
270 X=18:Y=28
280 '[redacted] ホット スタート 2 [redacted]
290 MI=0:LOCATE1,17:COLOR6:PRINT"My:";:PRINTMY;:PRINT"          "
300 ON (MI=MY)+1 GOTO310:GOSUB830:GOTO330
310 PUT@A(106+MI*20,136)-(121+MI*20,142),M,PSET:MI=MI+1:GOTO300
320 '[redacted] ホット スタート 3 [redacted]
330 P=0:TIME$="00:00:01":LOCATE18,12:PRINT" ":H$=INKEY$
340 '[redacted] メイン ルーチン [redacted]
350 TI=TIME MOD15:ON TI+1 GOSUB660
360 H$=INKEY$:ON -(H$=" ")GOSUB660:ON (H$="")+1 GOTO370:H$=" "
370 H=ASC(H$):J=H MOD 2:ON J GOTO350:H=(H-&H30)/2:H=H+(H<0)*H
380 ON H GOSUB390,400,410,420:GOTO430
390 Y=Y+1+(SCREEN(X,13)=237):GOSUB830:RETURN
400 X=X-1-(SCREEN(X-1,12)=237):LOCATEX+1,12:PRINT" ":RETURN
410 X=X+1+(SCREEN(X+1,12)=237):LOCATEX-1,12:PRINT" ":RETURN
420 Y=Y-1-(SCREEN(X,11)=237):GOSUB830:RETURN
430 ON (SCREEN(X,12)<>237)+1 GOTO690
440 ON (SCREEN(X,12)<>42)+1 GOSUB590
450 ON (SCREEN(X,12)<>64)+1 GOSUB560
460 PUT@A(X*16,96)-(X*16+15,102),M,PSET
470 '[redacted] タニン ノ ナワバリ ? [redacted]
480 T=Y+INT(RND(1)*5)-2:N=INSTR(6,A$(T),"*"):ON N+1 GOTO350
490 C$=MID$(A$(T),N-1,1):C$=CHR$(ASC(C$)-8):ON (T<>28)+1 GOTO350
500 O$=MID$(A$(T),N-8,17):BEEP1:BEEP0:COLOR4
510 MID$(A$(T),N-8,17)=CHR$(17)+C$+"◆◆◆◆◆◆■◆◆◆◆◆◆"+CHR$(17)+"4"
520 GOSUB540:MID$(A$(T),N-8,17)=O$:O$="":GOSUB540
530 ON (N-9<X)+(N+5>X)+(T-Y=0)+4 GOTO690:GOTO350
540 LOCATE1,T-Y+12:PRINTA$(T):RETURN
550 '[redacted] エサ ヲ トル [redacted]
560 ON (P<150)+1 GOTO570:PLAY"S1005D8R16D16B6"
570 P=P-(P<150)*250:RETURN
580 '[redacted] スアナ ニ カエル (スコア プラス) [redacted]
590 ON (P>=0)+1 GOTO690:ON (Y=28)+1 GOTO690
600 ON (P>0)+1 GOTO610:PLAY"S1005E+8D6.D-16C16A6.D+8E8C+8G5"
610 P=0:ON (SC/1000-SCC<=1)+1 GOSUB640
620 LOCATE3,19:COLOR7:PRINTUSING"SCORE ####";SC:RETURN
630 '[redacted] ボーナス [redacted]
640 PLAY"O5S8M1000D1":SC=SC+100:MY=MY+1:SCC=SCC+1:RETURN
650 '[redacted] トキ ガ タツ [redacted]
660 B1=INT(RND(1)*12)+3:B2=INT(RND(1)*12)+16:SWAP A$(B1),A$(B2)
670 FOR I=1TO700:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOSUB830:P=P-4:RETURN
680 '[redacted] オコラレル [redacted]
690 PLAY"V804L6FD+8F2L16GED-03AC404E1"
700 FOR I=1TO370:COLORRND(1)*2+2:LOCATEX,12:PRINTCHR$(RND(1)*221+33);:NEXT
710 MY=MY-1:ON (MY=0)+1 GOTO270
720 '[redacted] ゲーム オーバー [redacted]
730 SYMBOL (25,84),"GAME OVER",6,5,5
740 SYMBOL (22,81),"GAME OVER",6,5,2
750 SYMBOL(30,169),"TRY Again (Y/N) ?",3,2,3
760 G$=INPUT$(1):G=ASC(G$)-&H4E:K=0
770 K=K+1:G=G+(G<0)*G*7:ON G MOD11+1 GOTO790
780 G=G-&H20:ON K GOTO770,760
790 ON G/11+1 GOTO810,40:GOTO760
800 '[redacted] エンド [redacted]
810 COLOR7:CLS:END
820 '[redacted] ガメン イドウ [redacted]
830 COLOR4:LOCATE 1,10:PRINTA$(Y-2)
840 LOCATE1,11:PRINTA$(Y-1)
850 LOCATE1,12:PRINTA$(Y):P=P-1
860 LOCATE1,13:PRINTA$(Y+1)
870 LOCATE1,14:PRINTA$(Y+2):RETURN
880 '[redacted] メイロ ノ ショキセッテイ [redacted]
890  A$(0)=CHR$(17)+"3[illegible]"
900  A$(1)=CHR$(17)+"3[illegible]OOO[illegible]"
910  A$(2)="OOOOOOOOOOOOOOOOO"+CHR$(17)+"7@"+CHR$(17)+"4OOOOOOOOOOOOOOOOOO"
920  A$(3)="OOOO         O     O O        O    OOOOO"
930  A$(4)="OO    OO O   O  OOO OOO   O   O OO    OO"
940  A$(5)="OO   O   O     "+CHR$(17)+";*"+CHR$(17)+"4 O       O       O     O   OO"
950  A$(6)="OO OO   OOO   O OOO OO OO   OO   O O OO"
960  A$(7)="OO        O         OO         OO       O     OO"
970  A$(8)="OOOO   O   OO    O   O    OOO"+CHR$(17)+";*"+CHR$(17)+"4 O OO OOOO"
980  A$(9)="OO   O   O       "+CHR$(17)+"0*"+CHR$(17)+"4   O     O     O     O      OO"
990 A$(10)="OO O O O    O    O O OOOOO O O O O OO"
1000 A$(11)="OO       O   O   OOO O      O   O     O      OO"
1010 A$(12)="OOOOOO   OO     O     OO     "+CHR$(17)+":*"+CHR$(17)+"4    O O   OOOO"
1020 A$(13)="OO   OOOO OOO   OO   OOO O O        OO OO"
1030 A$(14)="OOO OOO   O O OO      O      OO   O OO OO"
1040 A$(15)="OOO       OOOO   O   O      O  OO OO  OOO"
1050 A$(16)="OO O OOOOOO OOO   "+CHR$(17)+"9*"+CHR$(17)+"4   OOO      OOO OO OO"
1060 A$(17)="OO           O   O O OO       O O"+CHR$(17)+"0*"+CHR$(17)+"4     O       OO"
1070 A$(18)="OO O OOOOO       OOOOO   O      O OOO   OO"
1080 A$(19)="OO         O          OO           O      O   O       OO"
1090 A$(20)="OOOOOOOO OOOOO       "+CHR$(17)+";*"+CHR$(17)+"4   OO    O OOO OOOO"
1100 A$(21)="OO         OO        OO      O   OO       OO OO    OO"
1110 A$(22)="OO       OOO OO   OOO     O   OO OOOOOO    OO"
1120 A$(23)="OOOO     "+CHR$(17)+">*"+CHR$(17)+"4OO O        O     O     OOOO   OOOO"
1130 A$(24)="OO          OOO O O        OOO   OOO   OO OO"
1140 A$(25)="OOOOOOOO          OO   O OO   .OO     OOOOOO"
1150 A$(26)="OO          O      OOO      OOOOO           OOO    OO"
1160 A$(27)="OO   OOO   OOO   OOO     OOOOO OOOO      OO"
1170 A$(28)="OO                          "+CHR$(17)+"=*"+CHR$(17)+"4                             OO"
1180 A$(29)="OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO"
1190 A$(30)=CHR$(17)+"3[illegible]"
1200 RETURN
2000 '[redacted] オマケ [redacted]
2010 DEFINT A-Z:DIMZ(31):KE=0:FORI=0 TO31:READ A$
2020 L!=VAL("&H"+A$):IFL!>&H7FFF THENZ(I)=CINT(L!-&HFFFF-1) ELSEZ(I)=CINT(L!)
2030 NEXTI:ADD=VARPTR(Z(0)):Z(17)=ADD+38:Z(13)=VARPTR(KE)+1:GOTO2070
2040 DATA 30CC,1DAD,9FFB,FAB6,FD05,2BFB,8680,B7FD,05B6,FD05,2AFB,B6FC,82B7,0000
2050 DATA 7FFD,0539,1000,0000,0020,0000,3F59,414D,4155,4348,4993,D38F,90B6,D401
2060 DATA B7D3,82B6,D40A,3912
2070 EXEC ADD:PRINTCHR$(KE);:GOTO2070
```

★ベーシックマガジンからベーをとると，シックマガジン（病気雑誌）になる。（埼玉県桶川市・**榎本勝也14才**）
……【**影**：オモロ！ついでにシッをとると，クマガジになる。編君！クマさんもジになるのかねえ〜。**編**：!!】



FＰ－1000／1100用

FRUITS CHANGE BOMBS

畠　吉彦

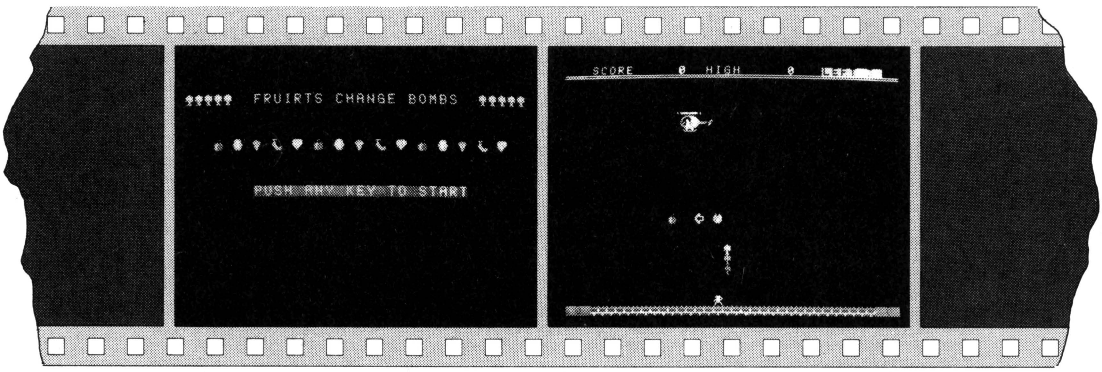
ストーリー

あなたは，見知らぬ世界に迷い込んでしまった。のどが非常にかわく。幸運にもヘリコプターから，フルーツが落ちてきた。しかし風にあおられて，フルーツの皮を破った爆弾が姿を現わした。その爆弾は，地上に落ちると爆発して，ものすごい爆風を起こす。あなたには，フォークだけしかない。さあ，あなたは生き残れるか？

遊びかた

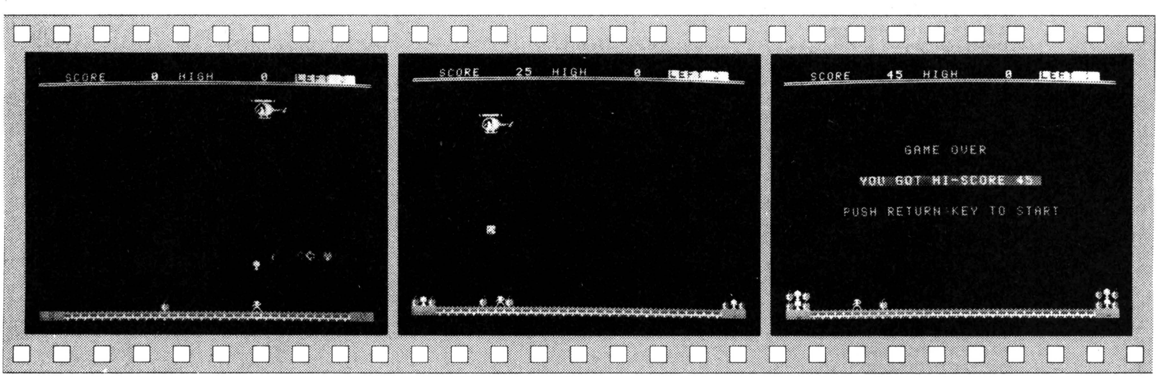
ＲＵＮするとタイトルが表示され，キー入力待ちになります。このときキー入力がないと，しばらくしてデモに入ります。デモ中に RETURN を押すと，すぐにゲームが始まります。あなたは 4 6 で左右にゆっくり，1 3 ではやく動かし，スペース でフォークを投げることができます。フォークは１画面内に３個まで存在でき，押しっ放しにしていると連続に出ます。

フルーツには，りんご，レモン，いちご，バナナ，ぶどうの５種類があり，ＳＴＡＧＥによって変わりま



《写真１》タイトル画面。期待できそう！

《写真２》パタパタ……とヘリからフルーツが落下！



《写真３》フォークでねらえ！

《写真４》ＰＣ爆弾です

《写真５》おしまい

★友人に，スコップというあだ名の人がいて，またの名をＰ６mkIIと呼ばれている。（新潟県新発田市・ＬＯＣＵＳ14才）……【影：スコップがなぜＰ６mkIIなのか？答は簡単！スコップ→しゃべる→Ｐ６mkII。ズバリ!!】

す。爆弾にはFM，PCの2種類があります（FM－7，PC－8001mkIIとはまったく関係ありません？）。一つのSTAGEで10個のフルーツか爆弾をやっつけると，つぎのステージに進めます。フルーツが地面に落ちたときには，人はそれより反対の方向に動けなくなります。ただし，爆風によってフルーツが消えた場合，もしくは人がやられた場合は動けるようになります。フルーツは風（画面では鬼の面のようなもの）によって流され，時として爆弾に変わることもあります。

プログラム

このゲームは，BASIC＋マシン語でできています。マシン語のD010～D042は，SCREEN2のモードで青，赤，緑の画面に，それぞれキャラクタを書き込んで合成することによって，カラー・キャラクタを描くサブルーチンです。このサブルーチンを使えば，BASICでもわりと速いカラー・キャラクタのゲームが作れると思います。D050～D193は，ヘリコプターを動かすサブルーチンです。BASICのBEEPでは速度も落ち，効果音にもなりにくいので，D195～D19Fで5msのBEED音のサブルーチンを作りました。

CHECKER FLAG

編：ひさびさに，FP－1100の超大作プログラムが発表できます。カシオさん，よろこんでくださいね！

編集長：そう，ベーマガはユーザーを無視しないことで有名！　したがって，メーカーさんも無視しないように。お願いします。

FRUITS CHANGE BOMBSのプログラム・リスト

```
 10 WIDTH40:SCREEN2,7,7:CLEAR,&HD000:BEEPOFF
 20 GOSUB 1670
 30 GOSUB 2190
 40 GOSUB 2250
 50 '*** ヒト move ***
 60 IF DM=0 THEN GOTO120
 70 IF INKEY$=CHR$(&H0D) THEN DM=0:M=3:DF=0:SC=0:GOTO30
 80 COLOR 2:PRINTCSR(13,2)REV"DEMO";
 90 FORI=0TO200:NEXT
100 PRINTCSR(13,2)"DEMO";
110 GOTO380
120 K$=INKEY$:CALL&H0703
130 IF K$=""THENGOTO210
140 IF K$=" "THENGOTO210
150 PRINTCSR(X,Y)" ";
160  IF K$="6" THEN X=X+1:IF X=>RX THEN X=X-1
170  IF K$="4" THEN X=X-1:IF X=<LX THEN X=X+1
180  IF K$="3" THEN X=X+2:IF X=>RX THEN X=X-2
190  IF K$="1" THEN X=X-2:IF X=<LX THEN X=X+2
200 COLOR7:V=X:W=Y:CO1=NO(13,1):CO2=NO(13,2):CO4=NO(13,3):GOSUB1620
210 IF X=X1 AND Y=Y1 THEN GOTO1430
220 '*** ﾌｫｰｸ ﾉ ｺｳｹﾞｷ ***
230 COLOR7:FORI=1TO3
240 IF B(I)=1THENGOTO320
250 P$=INKEY$:IFP$=" "THENGOTO270
260 GOTO360
270 XX(I)=X:YY(I)=Y-1
280 IF I=1 THEN IF YY(I)=YY(I+1)ORYY(I)=YY(I+2)THEN XX(I)=0:YY(I)=0:GOTO360
290 IF I=2 THEN IF YY(I)=YY(I-1)ORYY(I)=YY(I+1)THEN XX(I)=0:YY(I)=0:GOTO360
300 IF I=3 THEN IF YY(I)=YY(I-1)ORYY(I)=YY(I-2)THEN XX(I)=0:YY(I)=0:GOTO360
310 B(I)=1:CALL&HD195:GOTO350
320 PRINTCSR(XX(I),YY(I))" ";
330 YY(I)=YY(I)-1:IF XX(I)=X1 AND YY(I)=Y1 THEN GOTO1240
340 IF YY(I)=<Y1 THEN B(I)=0:XX(I)=0:YY(I)=0:GOTO360
350 V=XX(I):W=YY(I):CO1=NO(8,1):CO2=NO(8,2):CO4=NO(8,3):GOSUB1620
360 NEXTI
370 '*** ヘリ move ***
380 IF S=1 THEN 550
390 FU=((PA-1) MOD 5)+1
400 CALL&HD174
410 X0=RND(1)*14+13:Y0=Y00+SGN(0.5-RND(1))
420 Y1=Y0+6-((PA-1) MOD 5)
430 IF RX-LX<5 THEN X0=(RX+LX)/2-1+RND(1):Y1=18:FU=RND(1)*2+6:GOTO470
440 IF RX-LX<10 THEN X0=(RX+LX)/2-2+RND(1)*3:Y1=14:GOTO470
450 IF RX-LX<15 THEN X0=(RX+LX)/2-3+RND(1)*5:GOTO470
460 IF RX-LX<20 THEN X0=(RX+LX)/2-4+RND(1)*7
470 X1=X0+1
480 POKE&HD048,X0:POKE&HD049,Y0
490 COLOR 7:CALL&HD050
500 POKE&HD04B,X0:POKE&HD04C,Y0
510 COLOR7:CO1=NO(FU,1):CO2=NO(FU,2):CO4=NO(FU,3):V=X1:FORW=Y0+2TOY1:GOSUB1620
520 FORI=1TO3:FORJ=1TO80:NEXT:CALL&HD195:NEXT
530 PRINTCSR(V,W)" ";:NEXT
540 S=1
550 Z=RND(1)
560 IF U>0THENU=U-1:GOTO 670
570 PRINTCSR(WX,WY)" ";
580 PRINTCSR(WX1,WY)" ";
590 IF Y1>20THEN GOTO670
```

★マイコンのことをなんも知らない友達に「バグとは，コンピュータの中に住んでる虫だよ」と言ったら本気にした。（千葉県柏市・**吉田貴司18才**）……【**編**：きのう編集部とマイコンルームの害虫駆除をしました（実話）。】

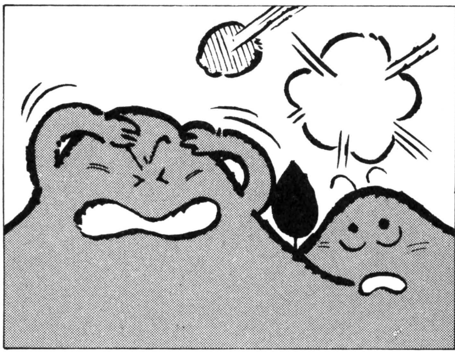
```
 600 IF Z>0.08 AND Z<0.92THEN GOTO 670
 610 IF (D=-1 AND P<3)OR(D=1 AND P=3) THEN GOTO630
 620 WX=X1-4:WY=Y1:GOTO640
 630 WX=X1+4:WY=Y1
 640 COLOR 7:V=WX:W=WY:CO1=NO(12,1):CO2=NO(12,2):CO4=NO(12,3):GOSUB1620
 650 U=3:IF RND(1)+0.06*PA+0.015*DF<1.0THEN670
 660 IF FU<6 THEN FU=RND(1)*2+6
 670 '*** FRUIT / ｺｳｹﾞｷ ***
 680 PRINTCSR(X1,Y1)" ";
 690 IF D=0THEND=SGN(INT(RND(1)*10)-5):P=1
 700 IF D=-1THEN IF P=3 THEN D=1:P=0:ELSE D=-1:ELSE730
 710 X1=X1-1:IF X1<5 THEN X1=X1+1
 720 GOTO 750
 730 IF D=1THEN IF P=3 THEN D=-1:P=0:ELSE D=1
 740 X1=X1+1:IF X1>34 THEN X1=X1-1
 750 P=P+1:IF U>0THEN P=P-1
 760 Y1=Y1+1
 770 IF U>0 THENY1=Y1-1
 780 IF Y1=23 THEN S=0:IF X1=X THEN GOTO1430 ELSE GOTO920
 790 IF FU>5 THEN CALL&HD195:CALL&HD195
 800 COLOR 7:V=X1:W=Y1:CO1=NO(FU,1):CO2=NO(FU,2):CO4=NO(FU,3):GOSUB1620
 810 IF U=0 THEN GOTO880
 820 IF U<3 THEN PRINTCSR(WX,WY)" ";
 830 PRINTCSR(WX1,WY)" ";
 840 IF (D=-1 AND P<3)OR(D=1 AND P=3) THEN GOTO860
 850 WX1=WX+(5-U):N=1:GOTO870
 860 WX1=WX-(5-U):N=2
 870 COLOR 5:PRINTCSR(WX1,WY);CHR$(NO(14,N));:CALL&HD195
 880 FORI=1TO3
 890 IF X1=XX(I) AND Y1=YY(I) THEN GOTO1240
 900 NEXTI
 910 GOTO60
 920 '*** ﾊﾞｸﾊﾂ ***
 930 COLOR 7:IF FU<6THEN V=X1:W=Y1:CO1=NO(FU,1):CO2=NO(FU,2):CO4=NO(FU,3):GOSUB
1620 ELSE GOTO990
 940 IF X1<X THEN GOTO 970
 950 IF X1<RX THEN RX=X1
 960 GOTO 1210
 970 IF X1>LX THEN LX=X1
 980 GOTO 1220
 990 IF (D=-1 AND P>1)OR(D=1 AND P=1) THEN GOTO1110
 1000 FOR X2=X1 TO X1+5
 1010 V=X2:W=Y1:CO1=NO(9,1):CO2=NO(9,2):CO4=NO(9,3):GOSUB 1620
 1020 FOR I=1TO4:FORJ=0TO ABS(X2-X1)^2*2:NEXT:CALL&HD195:NEXT
 1030 IF X=X2 THEN GOTO1430
 1040 IF X2=35 THEN FOR I=X1 TO35:PRINTCSR(I,Y1)" ";:NEXT:GOTO 1100
 1050 IF X2=RX THEN RX=35
 1060 IF X2=LX THEN LX=4
 1070 FORI=0TO100:NEXT
 1080 NEXT X2
 1090 PRINTCSR(X1,Y1)"      ";
 1100 GOTO1210
 1110 FOR X2=X1 TO X1-5 STEP-1
 1120 V=X2:W=Y1:CO1=NO(10,1):CO2=NO(10,2):CO4=NO(10,3):GOSUB1620
 1130 FOR I=1TO4:FORJ=0TO ABS(X2-X1)^2*2:NEXT:CALL&HD195:NEXT
 1140 IF X=X2 THEN GOTO1430
 1150 IF X2=4 THEN FOR I=X1 TO4 STEP-1:PRINTCSR(I,Y1)" ";:NEXT:GOTO 1210
 1160 IF X2=RX THEN RX=35
 1170 IF X2=LX THEN LX=4
 1180 FORI=0TO100:NEXT
 1190 NEXT X2
 1200 PRINTCSR(X1-5,Y1)"      ";
 1210 FOR I=RX+1TO35:PRINTCSR(I,23)" ";:NEXT:GOTO1230
 1220 FOR I=LX-1TO4STEP-1:PRINTCSR(I,23)" ";:NEXT
 1230 GOTO60
 1240 '*** ﾒｲﾁｭｳ ***
 1250 FOR I=1TO8:FOR J=1TO30:NEXT:CALL&HD195:NEXT:BEEP:SC=SC+5*PA+5*(23-Y1)
 1260 COLOR 7:LOCATE10,0:PRINT USING "#####";SC
 1270 PRINTCSR(WX,WY)" ";:PRINTCSR(WX1,WY)" ";:U=0:GOSUB 2220
 1280 DF=DF+1:IF DF=10THEN1330
 1290 COLOR 7:FORI=1 TO 36 STEP35:SCREEN2,7,4:PRINTCSR(I,24)REVDF;:SCREEN2,7,2:P
RINTCSR(I,24)DF;:SCREEN2,7,7:NEXT
 1300 W=24-DF:FORI=1TO3:IFI=2THENGOTO1310ELSE CO1=NO(FU,1):CO2=NO(FU,2):CO4=NO(F
U,3):V=I:GOSUB1620:V=I+35:GOSUB1620:GOTO1320
 1310 CO1=NO(8,1):CO2=NO(8,2):CO4=NO(8,3):V=I:GOSUB1620:V=I+35:GOSUB1620
 1320 NEXT:GOTO60
 1330 COLOR 7:CALL&HD174:FU=((PA-1) MOD 5)+1:CO1=NO(FU,1):CO2=NO(FU,2):CO4=NO(FU
3):W=24-DF:FOR V=1TO38:GOSUB1620:NEXT
 1340 COLOR7:PRINTCSR(9,17)"YOU CLEAR STAGE NUMBER";:COLOR6:PRINTPA;
 1350 COLOR7:PRINTCSR(11,20)"LET'S GO NEXT STAGE";
 1360 Y0=12:FOR X0=35TO5STEP-3
 1370 POKE&HD048,X0:POKE&HD049,Y0
 1380 COLOR 7:CALL&HD050
 1390 FOR I=1TO6:FOR J=1TO30:NEXT:CALL&HD195:NEXT:BEEP
 1400 POKE&HD04B,X0:POKE&HD04C,Y0
 1410 CALL&HD174:Y0=Y0-1:NEXT
 1420 DF=0:PA=PA+1:GOTO30
 1430 '*** MAN DAIED ***
 1440 BEEP:BEEP:COLOR 7:FOR I=0TO21:SCREEN 2,7-I MOD 7:FOR J=0TO100:NEXTJ,I
 1450 M=M-1:IF M<1THEN GOTO1510
 1460 COLOR7:V=7:W=13:CO1=NO(13,1):CO2=NO(13,2):CO4=NO(13,3):GOSUB1620
 1470 PRINTCSR(8,13)"----- ONE MAN DIED -----";
 1480 V=32:GOSUB1620
 1490 FORI=0TO2000:NEXTI
 1500 GOTO30
 1510 '*** game over ***
 1520 DF=0:PA=1
```

★友人は「PUT IN ANYKEY」のところで何を血迷ったかリセットボタンを押した。(京都市・乙井大13才)……【影：血迷うという言葉はこの場合はふさわしくない。この場合はアホ！と言おう。編：知らん！】

FP-1000/1100

```
 1530 CALL&HD174:CALL&H0703
 1540 BEEP:COLOR 6:PRINTCSR(15,8)"GAME OVER"
 1550 PRINTCSR(8,14)"PUSH RETURN KEY TO START"
 1560 IFHS<SC THEN HS=SC:SC=0ELSEGOTO1600
 1570 FOR I=1TO10:FORJ=0TO40:NEXT:CALL&HD195:NEXT
 1580 COLOR7:PRINTCSR(10,11)"YOU GOT HI-SCORE";HS
 1590 G=G+1:IF G>30THEN G=0:DM=1:GOTO 1610 ELSE COLOR RND(1)*7+1:PRINTCSR(10,11)
REV"You got HI-SCORE";HS:IFINKEY$=CHR$(&H0D)THENGOTO1610ELSE1580
 1600 G=G+1:IF G>100THEN G=0:DM=1:GOTO1610 ELSE IF INKEY$<>CHR$(&H0D)THENGOTO160
0
 1610 M=3: GOTO30
 1620 '*** PRINT CHR$ ***
 1630 POKE&HD000,V:POKE&HD001,W
 1640 POKE&HD002,CO1:POKE&HD003,CO2:POKE&HD004,CO4
 1650 CALL&HD010
 1660 RETURN
 1670 '*** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 1 ***
 1680 DEFINTA-Y:RANDOMIZE:M=3:HS=0:SC=0:PA=1
 1690 DIM NO(14,3)
 1700 DATA 2A,00,D0,DD,21,02,D0,3E,17,DD,46,00,CD,35,D0,3E,27,DD,46,01,CD,35,D0
 1710 DATA 3E,47,DD,46,02,CD,35,D0,3E,77,CD,E5,07,C9,CD,E5,07,22,D7,9F,CD,A4,07
 1720 DATA 78,CD,66,18,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,14,05
 1730 DATA 00,00,00,2A,48,D0,11,B4,D0,CD,61,D0,3E,02,85,6F,CD,61,D0,C9,3E,17,CD
 1740 DATA 76,D0,3E,27,CD,76,D0,3E,47,CD,76,D0,3E,77,CD,E5,07,C9,CD,E5,07,22,D7
 1750 DATA 9F,CD,A4,07,EB,CD,85,D0,EB,C9,01,08,00,E5,CD,7E,07,E1,09,E5,CD,7E,07
 1760 DATA CD,A5,D0,1F,1D,1D,00,E1,09,E5,CD,7E,07,E1,09,CD,7E,07,C9,E3,F5,7E,23
 1770 DATA A7,28,05,CD,4F,07,18,F6,F1,E3,C9,F2,F2,00,00,C0,60,20,30,F7,F7,00,FF
 1780 DATA F1,E0,E6,E6,90,50,30,E0,80,00,00,00,EC,EE,EE,FF,FF,FF,42,00,02,72,00
 1790 DATA 00,00,00,00,00,00,08,08,00,00,C0,C6,C6,80,40,00,00,00,00,40,80,CC,CE
 1800 DATA CE,CF,00,00,42,FF,F2,F2,00,00,00,00,00,00,F7,F7,00,00,00,00,06,06,80
 1810 DATA 40,00,00,00,00;40,80,0C,0E,0E,0F,00,00,42,FF,27,27,00,00,03,07,0F,1F
 1820 DATA 00,00,00,00,00,00,80,C0,FF,FF,0F,07,03,00,00,00,0F,63,30,00,00,00,00
 1830 DATA 00,27,20,00,00,00,01,03,03,00,00,00,00,00,00,00,03,03,03,01,00,00
 1840 DATA 02,01,70,00,00,00,00,00,00,00,27,27,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
 1850 DATA 00,80,C0,00,00,00,00,00,00,02,01,00,60,30,00,00,00,00,00,2A,4B,D0,22
 1860 DATA D7,9F,CD,A4,07,CD,A5,D0,20,20,20,20,00,24,22,D7,9F,CD,A4,07,CD,A5,D0
 1870 DATA 20,20,20,20,00,C9,3E,1D,CD,FB,0A,3E,1E,CD,FB,0A,C9
 1880 DATA 242,"0000000804040408",240,"000062FFFFFFFF76",241,"3008080804040408"
 1890 DATA 249,"00181C1C1C1800",248,"3C7E7EFFFF7E7E3C",248," "
 1900 DATA 230,"0000002A14140808",245,"0000147F3E3E1C1C",246,"083E6B2A14140808"
 1910 DATA 250,"0000000000000000",247,"0F0206070FDEFC78",247," "
 1920 DATA 243,"00F7EFEF7F3E1C08",243," ",244,"7E5CBA552A140800"
 1930 DATA 235,"0097F19197919100",236,"7EFFFFFFFFFFFF7E",235," "
 1940 DATA 237,"00EFA9292FA1E100",236," ",237," "
 1950 DATA 226,"187E7E7E7E18183C",225,"1054545440101020",225," "
 1960 DATA 231,"003267CC01CC6732",232,"003E7FFFFFFF7F3E",231," "
 1970 DATA 233,"004CE6338033E64C",234,"007CFEFFFFFFFE7C",233," "
 1980 DATA 224,"0000008080FF0808",238,"000000FFFFFFFFFF",239,"99FFFF8080FF0808"
 1990 DATA 251,"0000FFDBFFDB7E3C",252,"2466006600181800",253,"2466004200181800"
 2000 DATA 227,"0018987E193C4200",254,"3C7E9866012442C3",255,"3C7E986601244200"
 2010 DATA 228,"18386FC1C16F3818",229,"181CF68383F61C18",250," "
 2020 FOR I=&HD010 TO &HD19F:READ A$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
 2030 FOR I=1TO14:FORJ=1TO3
 2040 READ NO(I,J),C$
 2050 IF C$=" "THEN GOTO2070
 2060 DEFCHR$(NO(I,J))=C$
 2070 NEXTJ,I
 2080 CLS:COLOR7:W=7:CO1=NO(8,1):CO2=NO(8,2):CO4=NO(8,3):FOR V=3TO7:GOSUB1620:NE
XT
 2090 COLOR 5:PRINTCSR(10,7)"FRUIRTS CHANGE BOMBS"
 2100 FOR V=32 TO36:GOSUB1620:NEXT
 2110 COLOR 7:W=11:FOR I=4TO24STEP10:FOR FU=1TO5
 2120 V=I+FU*2:CO1=NO(FU,1):CO2=NO(FU,2):CO4=NO(FU,3):GOSUB1620
 2130 NEXT:NEXT
 2140 CALL&H0703
 2150 COLOR7:PRINTCSR(10,15)"PUSH ANY KEY TO START"
 2160 G=G+1:IF G>20 THEN G=0:DM=1:GOTO2180
 2170 COLOR4:PRINTCSR(10,15)REV"PUSH ANY KEY TO START":IF INKEY$=""THENGOTO2150
 2180 RETURN
 2190 '*** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 2 ***
 2200 X=20:Y=23:LX=4:RX=35
 2210 X1=0:Y1=0:X0=20:Y00=2*((PA-1) MOD 5)+4+(PA-1)/4:Y0=Y00
 2220 FOR I=1TO3:PRINTCSR(XX(I),YY(I))" ";:XX(I)=0:YY(I)=0:B(I)=0:NEXT
 2230 S=0:PRINTCSR(X1,Y1)" ";
 2240 RETURN
 2250 '*** ｼｮｷ screen ***
 2260 CLS:COLOR 7
 2270 W=24:CO1=NO(11,1):CO2=NO(11,2):CO4=NO(11,3):FOR V=4TO35:GOSUB1620:NEXT
 2280 V=X:W=Y:CO1=NO(13,1):CO2=NO(13,2):CO4=NO(13,3):GOSUB1620
 2290 FORI=1TO36STEP35:SCREEN2,7,4:PRINTCSR(I,24)REVDF;:SCREEN2,7,2:PRINTCSR(I,2
4)DF;:SCREEN2,7,7:NEXT
 2300 IF DM=0 GOTO 2340
 2310 FOR W=23TO4 STEP-1:FU=7-(W+1)/4:FORI=1TO3:IFI=2THEN2320ELSE CO1=NO(FU,1):C
O2=NO(FU,2):CO4=NO(FU,3):V=I:GOSUB1620:V=I+35:GOSUB1620:GOTO2330
 2320 CO1=NO(8,1):CO2=NO(8,2):CO4=NO(8,3):V=I:GOSUB1620:V=I+35:GOSUB1620
 2330 NEXTI,W:Y00=8:Y0=Y00:X0=20:POKE&HD04B,X0:POKE&HD04C,Y0:GOTO2370
 2340 FU=((PA-1) MOD 5)+1:FOR W=23TO 24-DF STEP-1:FORI=1TO3:IFI=2THENGOTO2350ELS
ECO1=NO(FU,1):CO2=NO(FU,2):CO4=NO(FU,3):V=I:GOSUB1620:V=I+35:GOSUB1620:GOTO2360
 2350 CO1=NO(8,1):CO2=NO(8,2):CO4=NO(8,3):V=I:GOSUB1620:V=I+35:GOSUB1620
 2360 NEXTI,W
 2370 COLOR 6:LOCATE4,0:PRINT"SCORE";:COLOR 7:PRINT USING"######";SC
 2380 COLOR 6:LOCATE17,0:PRINT"HIGH";:COLOR 7:PRINT USING"######";HS
 2390 COLOR 6:LOCATE30,0:PRINTREV"LEFT";:COLOR 7:PRINTREVM;
 2400 DRAW(8,8)-(311,8):DRAW(8,10)-(311,10)
 2410 IF DM=0 THEN GOTO 2440
 2420 COLOR 2:PRINTCSR(13,2)"DEMO";:COLOR3:PRINT"  ﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡"
 2430 COLOR 1:PRINTCSR(8,4)"PUSH RETURN KEY TO START";
 2440 RETURN
```

★あたりとはずれがあるなら補助券もなくちゃ。 補助券 3枚たまると1冊もらえる？(千葉市・**下平伸一郎12才**)……【**編**：いくらベーマガが読者参加の雑誌だからって，そこまでやっていただけると私のポケット・マネーが……。】



RX-78用

ミサイル・コマンド

きむらく～ん

198X年……B国

0137A国がB国にミサイル攻撃を開始した。キミは，二つの基地にある20基のミサイルで，都市を守ってほしい。敵のミサイルは，ランダムに発射してくるので注意しなければならない。また，サイトの中で狙わなければ意味がない。幸運を祈る！

基地にて……

オレは，完全にまいってしまっていた。なぜなら，こんな大役は重すぎる。とはいえ，もう後には引けない。……全力をつくして，やれるだけやってみるさ。

照準はジョイ・スティックで合わせるようだが，少しずれているので1,000行のXX，YYをXX－3，YY－3に，1010行のSX，SYをSX－3，SY－3に修正が必要だ。

0のボタンで左，9のボタンで右の基地から，それぞれミサイルは通射される。わが軍のミサイルは，高性能なため，一瞬にして目標まで到達する。

「そろそろ時間か」。そうオレはつぶやくと，安全装置をはずしCRTに向かった……。

《第1表》変数表

SX	照準のX座標
SY	〃　Y座標
XX	汎用X座標
YY	〃　Y座標
MX	ミサイルのX座標
MY	〃　Y座標
CT	都市のフラグ
N1	左の基地の弾数
N2	右　〃
R0	面数
SC	スコア
MF	ミサイル・フラグ
CI$	都市のパターン
SI$	照準のパターン

CHECKER FLAG

影：ワワ！　間に合わない。

RX78：グワーン!!　GAME　OVER！

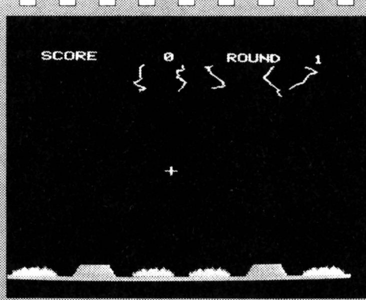
Dr.D：またゲームで遊んでばかり。こまったもんだ。

影：やっつけたと思ったら，つぎつぎと攻撃してくるからやられちゃったよ！

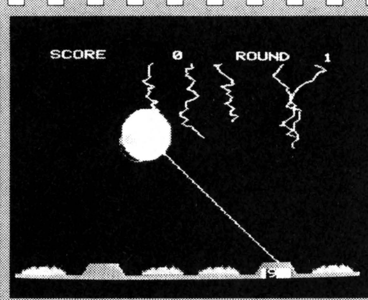
Dr.D：うむ，このプログラムは5本のミサイルを同時に動かして，3回やられるまで現われるようになっているな。つまり，5×3の攻撃というわけだ。



《写真1》タイトル画面



《写真2》上からミサイルがせまってきた



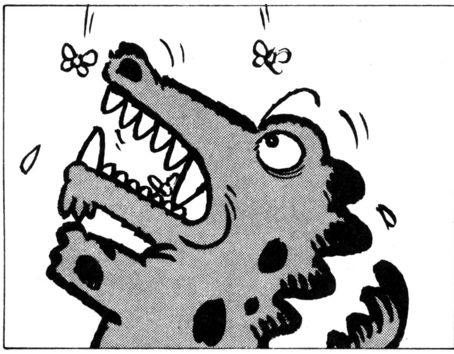
《写真3》反撃開始せよ！

★12月号P.102の影さんはマスクをしながらタバコをしている。でも影さんならやるだろう。(岐阜県美濃加茂市・鹿島竜浩12才)……【影：マスクに穴をあけてあるんだよ。カシコイだろ？グハハハ……。編：アホかいな。】

ミサイル・コマンドのプログラム・リスト

```
10 GOSUB 3000
99 REM    ﾐｻｲﾙ
100 MN=0:FOR I=0 TO 4:IF MF(I)<>0 GOTO 200
110 MN=MN+1:GOTO 500
200 XX=MX(I):YY=MY(I)
210 MY(I)=MY(I)+INT(RND(1)*4)+INT(RO/3)+1:IF MY(I)>159 GOSUB 2700:GOTO 300
220 MX(I)=MX(I)+INT(RND(1)*9)-4:MX(I)=MX(I)+((MX(I)>175)-(MX(I)<15))*6
230 LINE[3,W0]XX,YY,MX(I),MY(I)
240 GOTO 500
299 REM    ﾋｶﾞｲ ﾊﾝﾃｲ
300 X=INT(MX(I)/32):IF ABS(MX(I)-X*32-16)>12 GOTO 390
310 ON X+1 GOTO 320,330,340,350,360,370
320 CT(0)=0:GOTO 390
330 N1=0:CURSOR 6,22:PRINT USING "#";0;:GOTO 390
340 CT(1)=0:GOTO 390
350 CT(2)=0:GOTO 390
360 N2=0:CURSOR 22,22:PRINT USING "#";0;:GOTO 390
370 CT(3)=0:GOTO 390
390 GOSUB 2600
400 MF(I)=MF(I)-1:MY(I)=10
410 MX(I)=INT(RND(1)*192)
500 NEXT:IF MN=5 GOTO 1100
599 REM    ﾎﾞｳｴｲ
600 XX=SX:YY=SY
610 JOYS1 JO
620 ON JO+1 GOTO 630,900,910,920,930,940,950,960,970,700,1000
630 IF N1=0 GOTO 100
640 N1=N1-1:CURSOR 6,22:PRINT USING "#";N1;
650 LINE[5,W0]47,169,XX,YY
660 GOSUB 2700
670 LINE[0,W0]47,169,XX,YY
680 GOTO 800
700 IF N2=0 GOTO 100
710 N2=N2-1:CURSOR 22,22:PRINT USING "#";N2;
720 LINE[5,W0]144,169,XX,YY
730 GOSUB 2700
740 LINE[0,W0]144,169,XX,YY
800 FOR I=0 TO 4
810 IF (ABS(MX(I)-XX)>6)+(ABS(MY(I)-YY)>6) GOTO 890
820 MF(I)=MF(I)-1:MY(I)=10
830 MX(I)=INT(RND(1)*192)
840 SC=SC+10:GOSUB 2900
890 NEXT:GOTO 100
900 SX=SX+8:GOTO 980
910 SX=SX+8:SY=SY-8:GOTO 980
920 SY=SY-8:GOTO 980
930 SX=SX-8:SY=SY-8:GOTO 980
940 SX=SX-8:GOTO 980
950 SX=SX-8:SY=SY+8:GOTO 980
960 SY=SY+8:GOTO 980
970 SX=SX+8:SY=SY+8
980 SX=SX+((SX>175)-(SX<15))*8
990 SY=SY+((SY>149)-(SY<30))*8
1000 POSITION XX,YY:PATTERN[0,W0]1,SI$
1010 POSITION SX,SY:PATTERN[7,W0]1,SI$
1020 GOTO 100
1099 REM    1ﾒﾝ END
1100 BO=0:FOR I=0 TO 3:BO=BO+CT(I):NEXT:IF BO=0 GOTO 1200
1110 BO=BO*100+(N1+N2)*20
1120 PRINT"@":CURSOR 8,10:PRINT"BONUS";BO;" POINTS"
1130 SC=SC+BO:RO=RO+1
1140 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOSUB 2300
1150 GOTO 100
1200 PRINT"@":CURSOR 10,10:PRINT"GAME OVER !!"
1210 CURSOR 3,15:PRINT"YOUR SCORE IS";SC;" POINTS"
1220 CURSOR 10,20:PRINT"TRY AGAIN ?"
1230 CURSOR 10,21:PRINT"YES[0] NO[9]"
1240 JOYS1 JO:IF (JO<>0)*(JO<>9) GOTO 1240
1250 IF JO=0 GOSUB 2000:GOTO 100
1260 END
1999 REM    OPENNING
2000 COLOR,0:PRINT"@"
2010 CURSOR6,4:PRINT"MISSILE COMMAND"
2020 CURSOR5,10:PRINT"JOY STICK USE ONLY"
2030 CURSOR14,13:PRINT"↑"
2040 CURSOR13,14:PRINT"←X→"
2050 CURSOR14,15:PRINT"↓"
2060 CURSOR6,17:PRINT"[0]    FIRE   [9]"
2070 CURSOR3,20:PRINT"PUSH [0] (JOY) TO START"
2080 JOYS1 JO:IF JO<>0 GOTO 2080
2099 REM    ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
2100 SC=0:RO=1
2110 FOR I=0 TO 3:CT(I)=1:NEXT
2299 REM    1ﾒﾝ ｺﾞﾄﾉ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
2300 FOR I=0 TO 4:MF(I)=3:MY(I)=10
2310 MX(I)=INT(RND(1)*192)
2320 NEXT
2330 N1=10:N2=10:SX=86:SY=91
2400 PRINT"@"
2410 CURSOR 2,0:PRINT"SCORE";TAB(19);"ROUND"
2420 CURSOR 8,0:PRINT USING "######";SC
2430 CURSOR 25,0:PRINT USING "###";RO
2500 LINE[4,W0]0,180,36,180,40,170,55,170,59,180,132,180
2510 LINE[4,W0]132,180,136,170,151,170,155,180,191,180
2520 PAINT[4]50,180
2599 REM    PRINT CITY
2600 FOR J=0 TO 3
2610 ON J+1 GOTO 2620,2630,2640,2650
2620 X=0:GOTO 2660
2630 X=64:GOTO 2660
2640 X=96:GOTO 2660
2650 X=160
2660 POSITION X,172:CO=1
2670 IF CT(J)=0 THEN CO=2
2680 PATTERN[CO]4,CI$
2690 NEXT:RETURN
2699 REM    ﾊﾞｸﾊﾂ SUB
2700 CIRCLE[2,W0]XX,YY,20:PAINT[6]XX,YY,2
2710 CIRCLE[2,W0]XX-4,YY+6,15:PAINT[0]XX,YY,2
2720 FOR S=0 TO 10 STEP.1
2730 SOUND 1,3:SOUND@15,S
2740 NEXT:SOUND
2770 PAINT[0]XX+8,YY-12,2
2780 CIRCLE[0,W0]XX,YY,20
2790 CIRCLE[0,W0]XX-4,YY+6,15
2890 RETURN
2900 CURSOR 8,0:PRINT USING "######";SC
2990 RETURN
3000 DIM MX(4),MY(4),MF(4),CT(3)
3010 FOR I=0 TO 31:READ RE
3020 CI$=CI$+CHR$(RE):NEXT
3030 FOR I=0 TO 7:READ RE
3040 SI$=SI$+CHR$(RE):NEXT
3050 GOTO 2000
3100 DATA 0,68,34,0,0,68,34,0,128,238,119,1,128,238,119,1
3110 DATA 208,255,255,11,208,255,255,11,240,255,255,15,240,255,255,15
3120 DATA 8,8,8,127,8,8,8,0
```

★友人の大きな顔の戸田君は僕のＰＨＣ－25を国宝だという。彼のは天然記念物のＰ６なのにー。(埼玉県上尾市・坂本博章14才)……【編：国宝と天然記念物じゃいい勝負だね。影：私とDr.の関係かな。編：アホと化石？】



JR-100用

DEEPGON

——ディープゴン——

田辺　健二

ストーリー

パーソナル・オーシャンの海底は，マリンスノーの美しい世界です。そこには，DEEPGONが住んでいました。彼は食べざかりで，おっこちてくる魚や遊泳ガニをあいてに，今日も食い道楽！　でも心配ごとがあります。エサにまじって，機雷が落ちてくるんです。エサに気を取られてふんずけると，「恐怖の頭骸骨落とし」をくらいます。機雷が落ちてきたら，エサは放っといて最後の手段！　ニトロスパイスのきいた「ごちそう」とでも考えて，食べちゃいましょう。

あそびかた

ゲーム・スタートはSキー，DEEPGONは,・で左右へ移動します。エサが口のところへきたとき，その方向へ1コマ移動してください。自動的にパック，パックと食事します。

DEEPGONは3ビキ。1ピキの持ちタイムは300となっています。

CHECKER FLAG

一同：グハハハ………。

編：もう，おっかしく，このキャラクタには参りました。

Dr.D：さすが，田辺健二さんだ。ワシも，ここまでおかしなゲームは作れんよ。

影：なにがおもしろいかって，　Dr.がプログラムを前にして，口をアングリ開けてチェックしている姿。その姿にそっくり。

一同：ギャハハハ……。

《第1表》変数表

DEEPGON	X	X座標	
	W	進行方向　←(−1)，(＋1)→	
	V	人数	
	V( )	パターン・コード(頭の骨)	
	R	A$/B$またはE$/F$切り換え用	
	A$	移動キャラクタ ①	左方向
	B$	〃 ②	左方向
	C$	停止中キャラクタ	左方向
	D$	食べるときのキャラクタ	左方向
	E$	〃	右方向
	F$	〃	右方向
	G$	〃	右方向
	H$	〃	右方向
	I$	「骨」キャラクタ（左）	
	J$	〃 （右）	
魚	D, E	アドレス	
	I, J	VRAMのデータ・メモ	
	K, L	魚キャラクタ・メモリ	
機雷	P	アドレス	
	Q	VRAMのデータ・メモ	
遊泳ガニ	M	アドレス	
	N	VRAMのデータ・メモ	
	G( )	カニの移動パターン	
	U	カウンター	
その他	S	スコア	
	H	ハイ・スコア	
	T	タイム	
	C	PICKキー入力	
	A, B	ループ	
	Y, Z	汎用	
	M$	スペース用	
	N$	海底用	

★オヤジときたら「パソコンなんかくだらん」といっていたくせに，いざ買ったら毎日部屋に侵入してゴルフゲームをやっている。（東京都杉並区・**藤本祥史14才**）……【**編**：お母さん！お父さんに本物のクラブ買ってあげて！】

DEEPGONのプログラム・リスト

```
100 REM[redacted] DEEPGON [redacted]
110 OPTIONCMODE1:CLS:H=0
120 DIM V(20),G(20):PRINT"10S"
130 GOSUB1020:GOSUB970:GOSUB1500
140 S=0:V=3
150 CLS:GOSUB970:GOSUB790
160 REM[redacted] MAIN LOOP [redacted]
170 T=T-1:IFT<0THEN700
180 LOCATE2,26:PRINTT;" "
190 Z=F:F=F+2:IFF>$C047THENF=$C009
200 POKEF,8:POKEZ,0
210 PICKC:IFC=$2CTHENW=-1:GOTO241
220 IFC=$2ETHENW=1:GOTO241
230 LOCATE16,X:IFW>0THENPRINTFLD(1);G$:GOTO300
240 PRINTFLD(1);C$:GOTO300
241 POKE$C804,80:IFPEEK($C320+X+W)=$8ATHEN610
242 Z=PEEK($C300+X+W*2):IFZ>$8ATHENGOSUB592:LOCATE2,15:PRINTS
250 X=X+W:R=MOD(X,2):LOCATE16,X:GOTO(W>0)*20+R*10+260
260 PRINTFLD(1);A$:GOTO300
270 PRINTFLD(1);B$:GOTO300
280 PRINTFLD(1);E$:GOTO300
290 PRINTFLD(1);F$
300 POKE$C804,10:IFM<>0THENPOKEM,$8E
310 IFD=0THEND=$C102+RND(28):K=$8B+RND(2):I=PEEK(D)
320 Z=PEEK(D+$20)
330 IF(Z>$8E)+(Z=$8A)THENPOKED,I:D=0:GOTO350
340 D=D+$20:POKED,K:POKED-$20,I:I=Z*(D<>M)+N*(D=M):GOTO350
350 GOTO(E<>0)*10+((E=0)*(D<$C1A0))*40+360
360 E=$C102+RND(28):L=$8B+RND(2):J=PEEK(E)
370 Z=PEEK(E+$20)
380 IF(Z>$8E)+(Z=$8A)THENPOKEE,J:E=0:GOTO400
390 E=E+$20:POKEE,L:POKEE-$20,J:J=Z*(E<>M)+N*(E=M)
400 GOTO(P<>0)*10+((P=0)*(D<$C280))*70+410
410 P=$C102+RND(28):Q=PEEK(P)
420 Z=PEEK(P+$20)
430 IF(Z>$8E)+(Z=$8A)THENGOTO(Z<>$9F)*10+450
440 P=P+$20:POKEP,$8F:POKEP-$20,Q:Q=Z*(P<>M)+N*(P=M):GOTO480
450 POKEP,$8A:P=0:GOTO480
460 Z=MOD(P-$C100,$20):POKEP,Q:IFZ=XTHEN630
470 LOCATE17,Z:PRINTFLD(1);CHR$($2A):P=0
480 IFM<>0THENGOTO(U>17)*50+500
490 M=$C260:U=RND(9)+1:N=PEEK(M+1):GOTO170
500 U=U+1:Y=G(U):Z=PEEK(M+Y)
510 IFZ=$9ETHENPOKEM,N:M=0:GOTO170
520 M=M+Y:POKEM,$8E:POKEM-Y,N*(N<$90)
530 IF(Z>$8A)*(Z<$90)THENN=I*(M=D)+J*(M=E)+Q*(M=P):GOTO170
540 N=Z*(Z<$90):GOTO170
550 Z=PEEK(M-$20)
560 IFM<$C280THENU=RND(9)+1:GOTO170
570 M=M-$20:POKEM,$8D:POKEM+$20,N*(N<$90)
580 IF(Z>$8A)*(Z<$90)THENN=I*(M=D)+J*(M=E)+Q*(M=P):GOTO170
590 N=Z*(Z<$90):GOTO170
591 REM[redacted] EAT [redacted]
592 POKE$C804,150:LOCATE16,X:IFW>0THENPRINTFLD(1);H$:GOTO594
593 PRINTFLD(1);D$
594 Y=$C300+X+W*2:POKE$C804,10:GOTO(Z-$8A)*1+594
595 S=S+10:D=D*(D<>Y):E=E*(E<>Y):RET
596 S=S+10:D=D*(D<>Y):E=E*(E<>Y):RET
```

プログラム

バックの「マリンスノー」と「恐怖の………」は，グラフィックの応用です。ＪＲ－100は，グラフィック画面を持っていませんが，ユーザ定義文字を利用すると局部的なグラフィック画面を作れます。

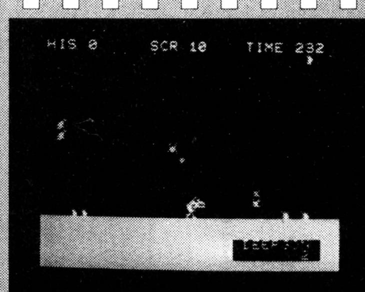
マリンスノーは，ユーザ定義利用のキャラクタ移動プログラムを12月号で紹介しましたが，それと同一の考えをグラフィック処理でやっています。ですから，マリンスノーは，他のキャラクタと違って「２ドット単位」で動きます。190行の変数Ｆの内容は，ディスプレイ・コードでなく，「メモリー番地」そのものが入っています。数値は＄Ｃ008～＄Ｃ047のうち，１バイトおきステップ（Ｃ009，Ｃ00Ｂ，Ｃ00Ｄ，……Ｃ047）で変化します。190行のＦ＝Ｆ＋２を，Ｆ＝Ｆ＋１またはＦ＝Ｆ＋４に変更しますと「１ドット単位」または「４ドット単位」で動くようになります。あとでテストしてみてください。

さいごに

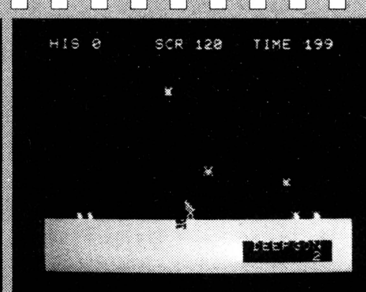
最近はなにかと忙しく，ＪＲ－100の前へすわる機会がありませんでした。それで，雨の日曜日と平日の早朝に，がんばってこのプログラムを作りました。「キャラクタの動き」はかなり進歩したつもりなのですが，「キャラクタ・デザイン」は酷評を覚悟で，これだけはその道の才能とセンスが必要らしく，私としては苦しい所です。



《写真１》キーの説明



《写真２》ワオー，みてこのキャラクタ!!



《写真３》ウヒヒ，もうおかしくてたまらん!!

★どうしてハガキがのらなかったんだろ…住所も書いたし年令も書いたのに…。（滋賀県・沖　昌哲13才）……【編：あえて住所不定の沖君に呼びかけるために載せました。影：この名前に覚えのある方はスグに警察まで。】

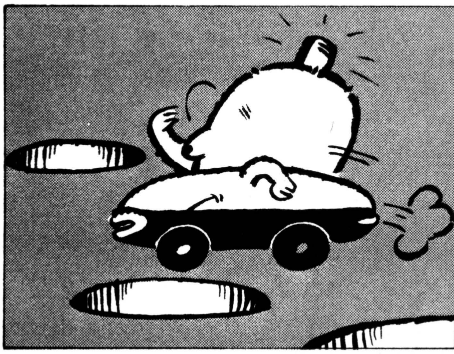
```
597 S=S+100:M=M*(M<>Y):RET
598 S=S+100:M=M*(M<>Y):RET
599 S=S+50 :P=P*(P<>Y):RET
600 REM[redacted] BOMB-TOUCH [redacted]
610 X=X+W:LOCATE16,X:IFW>0THENPRINTFLD(1);E$:GOTO630
620 PRINTFLD(1);A$
630 POKE$C805,1:POKE$C804,200:LOCATE15,X:PRINTFLD(1);K$
640 RESTORE(W>0)*30+1430
650 FORA=$C080TO$C0A7:READZ$:Z$="$"+Z$:POKEA,VAL(Z$):NEXT
660 LOCATE16,X:IFW>0THENPRINTFLD(1);J$:GOTO680
670 PRINTFLD(1);I$
680 FORA=$C048TO$C050:POKEA,0:NEXT
690 FORA=0TO15:FORB=1TO8:POKE$C07F+A+B,V(B+(W>0)*8):POKE$C804,V(B)
695 NEXT:NEXT:POKE$C80B,0
700 V=V-1:IFV>0THENFORA=0TO1000:NEXT:GOTO150
710 REM[redacted] END [redacted]
720 IFH<STHENH=S:LOCATE2,5:PRINTH
730 LOCATE20,2:PRINT" GAME-END     "
740 LOCATE21,2:PRINT" REPLAY?[Y/N] "
750 PICKC:IFC=$59THEN140
760 IFC=$4ETHENBEEP:FORA=0TO500:NEXT:CLS:END
770 GOTO750
780 REM[redacted] FEILD [redacted]
790 D=0:E=0:P=0:M=0:T=300:F=$C009:X=15:W=-1:POKE$C80B,$E0
800 POKE$C805,0:FORA=0TO30:LOCATE0,A:Z=RND(8)*3+1
810 POKE$C804,Z+50:PRINTFLD(1);MID$(L$,Z);L$;MID$(L$,1,Z)
820 NEXT:POKE$C804,10
830 FORA=16TO17:LOCATEA,0:PRINTM$:NEXT
840 FORA=18TO22:LOCATEA,0:PRINTFLD(1);N$:NEXT
850 FORA=10TO22:LOCATEA,31:PRINTFLD(1);">";:NEXT
860 FORA=3TO27STEP24:LOCATE17,A:PRINTFLD(1);"*":NEXT
870 LOCATE16,X:PRINTFLD(1);C$
880 LOCATE2,1 :PRINT"HIS ";H
890 LOCATE2,11:PRINT"SCR ";S
900 LOCATE2,21:PRINT"TIME ";T
910 LOCATE20,20:PRINT" DEEPGON "
920 LOCATE21,20:PRINTSPC(7);V-1;" "
930 FORA=1TO6:FORB=255TO50 STEP-20
940 POKE$C804,B:NEXT:FORZ=0TO50:NEXTZ:NEXTA:POKE$C804,10
950 RET
960 REM[redacted] CHARCTOR [redacted]
970 FORA=$C000TO$C047:POKEA,0:NEXT:POKE$C009,8
980 RESTORE1300
990 FORA=$C048TO$C0FF:READZ$:Z$="$"+Z$:POKEA,VAL(Z$):NEXT
1000 RET
1010 REM[redacted] STRINGS [redacted]
1020 READZ$:IFZ$<>"FF"THENZ$="$"+Z$:A$=A$+CHR$(VAL(Z$)):GOTO1020
1030 B$=MID$(A$,1,9)+CHR$($34)+CHR$($20)
1040 C$=MID$(A$,1,3)+MID$(A$,6,2)+CHR$($35)
1050 D$=CHR$($14)+CHR$($31)+MID$(C$,3,3)+CHR$($36)
1060 READZ$:IFZ$<>"FF"THENZ$="$"+Z$:E$=E$+CHR$(VAL(Z$)):GOTO1060
1070 F$=MID$(E$,1,11)+CHR$($3B)
1080 G$=MID$(E$,5,5)+CHR$($3C)
1090 H$=CHR$($39)+CHR$($38)+MID$(E$,7,3)+CHR$($3D)
1100 READZ$:IFZ$<>"FF"THENZ$="$"+Z$:I$=I$+CHR$(VAL(Z$)):GOTO1100
1110 READZ$:IFZ$<>"FF"THENZ$="$"+Z$:J$=J$+CHR$(VAL(Z$)):GOTO1110
1120 READZ$:IFZ$<>"FF"THENZ$="$"+Z$:K$=K$+CHR$(VAL(Z$)):GOTO1120
```

```
1130 FORA=$21TO$28:L$=L$+CHR$(A)+CHR$($11)+CHR$($14):NEXT
1140 FORA=0TO30:M$=M$+CHR$($20):N$=N$+CHR$($3F):NEXT
1150 FORA=1TO18:READZ:G(A)=Z:NEXT
1160 RESTORE1430
1170 FORA=2TO8:READZ$:Z$="$"+Z$:V(A)=VAL(Z$):NEXT
1180 RESTORE1460
1190 FORA=10TO16:READZ$:Z$="$"+Z$:V(A)=VAL(Z$):NEXT
1200 RET
1210 REM[redacted] S.DATA [redacted]
1220 DATA 14,30,32,20,20,11,14,14,14,33,20,FF
1230 DATA 14,14,20,20,39,37,11,14,14,14,20,3A,FF
1240 DATA 14,30,33,11,14,14,31,34,11,14,14,32,FF
1250 DATA 33,30,11,14,14,34,31,11,14,32,FF
1260 DATA 14,29,29,29,11,14,14,14,14,29,29,29,29,29
1270 DATA 11,14,14,14,14,14,29,29,29,29,29,FF
1280 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,33,1,33,1,33,33,33,33
1290 REM[redacted] C.DATA 1 [redacted]
1300 DATA 20,02,90,02,08,82,20,08
1310 DATA 00,00,92,54,38,5C,BE,3C,02,03,5C,7C,7C,F8,BC,E0
1320 DATA 00,44,46,78,78,58,7E,00,A5,A5,42,3C,BD,FF,99,42
1330 DATA A5,A5,42,3C,7E,BD,99,81,92,54,38,5C,BE,5C,38,54
1340 DATA 03,04,27,5C,FF,AB,57,FF,E3,74,BF,0C,07,63,17,FF
1350 DATA 80,40,50,68,F4,BA,AD,AE,AF,5E,BC,14,24,27,21,E1
1360 DATA AF,5E,BC,14,26,E2,02,0E,AF,5E,BC,14,14,12,12,6E
1370 DATA AF,5E,BC,14,28,27,11,71,80,20,E4,3A,FF,D5,EA,FF
1380 DATA C7,2E,FD,30,E0,C6,E8,FF,01,02,0A,16,2F,5D,B5,75
1390 DATA F5,7A,3D,28,64,47,40,70,F5,7A,3D,28,24,E4,84,87
1400 DATA F5,7A,3D,28,28,48,48,76,F5,7A,3D,28,14,E4,88,8E
1410 DATA 00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1420 REM[redacted] C.DATA 2 [redacted]
1430 DATA 0E,12,23,FE,AA,56,7C,00,02,01,02,00,00,00,00,00
1440 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,40,80,D0,A0,B4,A8,AC
1450 DATA AB,2A,08,14,22,44,22,55
1460 DATA 70,48,C4,7F,55,6A,3E,00,40,80,40,00,00,00,00,00
1470 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,02,01,0B,05,2D,15,35
1480 DATA D5,54,10,28,44,22,44,AA
1490 REM[redacted] DEMO [redacted]
1500 FORA=0TO30:LOCATE0,A:PRINTFLD(1);CHR$($2B+RND(5))
1510 LOCATE22,A:PRINTFLD(1);CHR$($2B+RND(5)):NEXT
1520 FORA=0TO22:LOCATEA,0:PRINTFLD(1);CHR$($2B+RND(5))
1530 LOCATEA,30:PRINTFLD(1);CHR$($2B+RND(5)):NEXT
1540 LOCATE3,5:PRINT"***** DEEPGON *****"
1550 LOCATE6,2:PRINT"[MOVE-KEY]"
1560 LOCATE8,6:PRINTFLD(1);D$
1570 LOCATE8,9:PRINTFLD(1);A$
1580 LOCATE8,23:PRINTFLD(1);H$
1590 LOCATE8,20:PRINTFLD(1);E$
1600 LOCATE9,11:PRINT"←<,>(,>→"
1610 LOCATE11,2:PRINT"[SCORE]"
1620 LOCATE13,6:PRINTFLD(1);"+";FLD(0);"--- 10"
1630 LOCATE14,6:PRINTFLD(1);",";FLD(0);"--- 10"
1640 LOCATE15,6:PRINTFLD(1);"/";FLD(0);"--- 50"
1650 LOCATE16,6:PRINTFLD(1);".";FLD(0);"--- 100"
1660 LOCATE18,2:PRINT"[START]"
1670 LOCATE20,6:PRINT"PUSH<S>KEY":BEEP
1680 PICKC:IFC<>$53THEN 1680
1690 RET
```


★

★

★ＰＣＧって何。ＭＺ-700で使えるの？（熊本県玉名郡・**松永和久13才**）……【**編**：ＰＣＧ対応のＭＺ-1200/700用パックマンなどが美しい画面になる付加装置のことです。価格は29,800円，問合わせは㈱ハル研究所（〒110東京都台東区台東２－19－10木村屋ビル☎03－834－7671）のマイコンベーシック係へどうぞ。】



JR-100用

DANGEROUS PATROL

小林　直人

ストーリー

あなたは，装甲車で荒野にパトロールにでかけました。ところが，その途中ＵＦＯとジェット機が攻撃してきました。

ミサイルで，これらを撃ち落としてください。また，ところどころに穴があって，これに車が落ちると爆発してしまうので，ジャンプして飛び越してください。

遊びかた

Ｚで左に，Ｃで右に動きます。ＲＥＴＵＲＮでジャンプ，ＳＰＡＣＥでミサイル発射です。

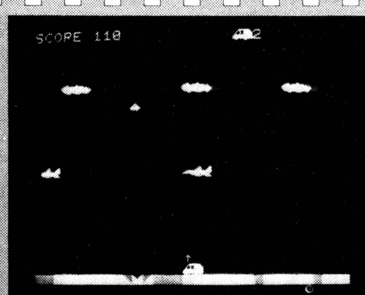
プログラムについて

860行以降のデータ文はマシン語ですから，入力のときに間違えないようにしてください。

330行のＲＮＤの数値を変えると，ＵＦＯがミサイルを撃つ数が変化します。



▲《写真１》タイトル画面



▲《写真２》上と下といろんな方向に気を配れ!!



▲《写真３》どわ〜〜ん！オワリ

■ＪＰＣニュース■

X'mas JRパソコンクラブパソコン教室開催

ＪＰＣでは，12月25日（日）に，名古屋ナショナルショールーム８Ｆにて「X'masパソコン教室」を開催します。ふるって，ご参加ください。

日　時　午前の部　AM10:00～12:30,
午後の部　1:30～4:00

定　員　各50名

使用機種　ＪＲ－200

講習内容　ユーザー定義文字の作成
16進数，20進数の理解
キャラクタＲＡＭの理解と応用

受講料　一般2000円：ＪＰＣ会員1500円

申し込み方法　往復ハガキに希望日（午前，午後）を書いてＪＰＣ事務局まで

申し込み先　〒454 名古屋市中川区小本１丁目18番18号　ＳＥＩＥＩ　ＪＲパソコンクラブ事務局　☎052－363－3913

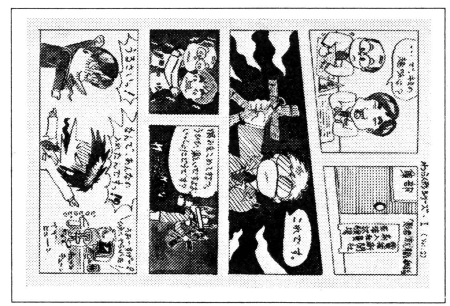
※定員になりしだい，しめ切らせていただきます。

★こどもの描くなわとびの絵はたいていなわが上にあるときにジャンプしてる。飛べるのが不思議だ。（栃木県黒磯市・増村忠雄13才）……【影：そりゃあ不思議だ。それにしてもするどい観察力を持ってるな。エライ!!】

DANGEROUS PATROLのプログラム・リスト

```
10 OPTIONCMODE1:OPTIONOVF1
20 POKE$12,$2F:POKE$13,$FF
30 GOTO600
40 D=3:X=15:J=3:S=0:U=0:C=0:POKE$3FFE,0
50 CLS:LOCATE5,2:PRINTFLD(1);'"#'
60 LOCATE5,12:PRINTFLD(1);'"#'
70 LOCATE5,22:PRINTFLD(1);'"#'
80 LOCATE0,0:PRINT"SCORE ";S;"0";TAB(20);FLD(1);" !";FLD(0);D
90 LOCATE23,0:PRINT"████████████████████████████████████";
100 IFJ<3THENX=X-32
110 A=USR($3020,-15424+X,0):POKE$C80B,0
120 IFJ<3THENX=X+32
130 IFA=$00FFTHENS1=RND(9)+1:GOTO490
140 IFA=$FFFFTHENS1=RND(5)*10+10:GOTO460
150 IFA=$FF00THEN500
160 C=C+2:IFC>10001THENC=10001
170 IFC/1000*1000=CTHEN440
180 IFC=1001THENPOKE$3120,$10
190 GOTOMOD(C,3)*100+200
200 IFJ<3THEN280
210 PICKA:IFA=0THEN100
220 IF(A=32)*(PEEK($3FFE)=0)THENBEEP:POKE$3FFE,$C3:POKE$3FFF,$C0+X
230 LOCATE22,X:PRINT"  "
240 IF(A=90)*(X>5)THENX=X-1
250 IF(A=67)*(X<29)THENX=X+1
260 IF(A=13)*(J=3)THENLOCATE21,X:PRINTFLD(1);" !":GOTO280
270 LOCATE22,X:PRINTFLD(1);" !":GOTO100
280 J=J-1:IFJ=0THENJ=3:LOCATE21,X:PRINT"  "
290 GOTO100
300 IFU>0THEN330
310 IFRND(20)=0THENU=15
320 GOTO100
330 IFRND(20)=0THENPOKE-15872+U,$5A:GOTO100
340 IF(X=U-1)*(RND(2)=0)THENPOKE-15872+U,$5A:GOTO100
350 LOCATE7,U:PRINT" ":POKE$C80B,$E0:POKE$C805,2:POKE$C804,RND(50)
360 IFRND(C/100+10)=0THENU=0:GOTO100
370 U=U+RND(3)-1:IFU>25THENU=25
380 IFU<5THENU=5
390 LOCATE7,U:PRINT"♠":GOTO100
400 IFRND(15)=0THENLOCATE13,30:PRINTFLD(1);"$%"
410 IF(C>900)*(RND(25)=0)THENLOCATE16,30:PRINTFLD(1);"$%"
420 IF(C>3500)*(RND(35)=0)THENLOCATE18,30:PRINTFLD(1);"$%"
430 GOTO100
440 LOCATE2,0:PRINT"BONUS !":BEEP:S1=C/100
450 FORI=1TO1000:NEXT:LOCATE2,0:PRINT"          "
460 POKE$C80B,$E0:POKE$C805,9:FORI=$FFTO0STEP-5:POKE$C804,I:NEXT
470 POKE$C80B,0:POKE$3FFE,0:LOCATE7,U:PRINT" "
480 FORI=13TO18:LOCATEI,0:PRINTSPC(30):NEXT
490 S=S+S1:GOTO80
500 LOCATE22,X:PRINTFLD(1);"&&":POKE$C80B,$E0:POKE$C805,10
510 FORI=$FFTO0STEP-3:POKE$C804,I:NEXT:POKE$C80B,0
520 D=D-1:IFD>0THEN50
530 BEEP1:FORI=1TO100:NEXT:BEEP0
540 LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER"
550 IFS>HTHENH=S:LOCATE12,8:PRINT"YOU ARE BEST PLAYER"
560 LOCATE13,8:PRINT"HIGH SCORE ";H;"0"
570 LOCATE15,10:PRINT"REPLAY [RET] KEY"
580 PICKA:IFA<>13THEN580
590 GOTO40
```

```
600 CLS
610 PRINT"XXXXDANGEROUS PATROLXXXX":PRINT
620 PRINT"AIR PLANE ....?*100POINT":PRINT
630 PRINT"UFO       ....?*100POINT":PRINT
640 PRINT"HOLE      ....?*10 POINT":PRINT:PRINT
650 PRINT"[Z]← →[C]   JUMP---[RET]":PRINT
660 PRINT"MISSILE --- [SPACE]":PRINT
670 FORI=$C000TO$C037:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT:BEEP
680 FORI=$3000TO$3136:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT
690 PRINT"――――――[PUSH S KEY]――――――"
700 PICKK:IFK<>83THEN700
710 GOTO40
720 DATA07,0A,12,22,7F,FF,FF,30,FC,7E,7F,7F,FF,FF,FF,30
730 DATA0C,3E,FF,FF,FF,7F,3F,7,0,C0,F8,FE,FF,FE,FC,8
740 DATA0,0,0,0F,3F,FF,0,0,03,07,0F,FF,FF,FC,FE,1F
750 DATA91,52,3D,24,E6,2D,4A,89
760 DATAF6,3F,FB,B6,3F,FA,FB,3F,FB,B9,3F,FA,FB,3F,FB,B9,3F,FA,1B,CB,81
770 DATA89,00,B7,3F,FA,F7,3F,FB,39,00,00
780 DATAFF,3F,FC,BD,30,00,F6,C1,BF,CE,C1,BE,A6,00,A7,01,09,8C,C1,9F
790 DATA26,F6,F7,C1,A0,CE,C3,BF,A6,00,81,5A,26,04,A7,20,6F,00,09
800 DATA8C,C1,60,26,F0,CE,C3,FE,A6,00,A7,01,09,8C,C3,DF,26,F6
810 DATAB6,3F,FA,81,80,24,07,C6,4C,F7,C3,E0,20,05,C6,4E,F7,C3,E0
820 DATA81,05,24,05,C6,4F,F7,C3,E0,86,4F,B1,C3,E1,26,05,C6,5C,F7,C3,E0
830 DATA7D,3F,FE,27,42,FE,3F,FE,6F,00,86,FF,B7,3F,FE,86,E0,B7,3F,FF
840 DATAFC,3F,FE,5F,86,84,A1,00,27,0B,4C,A1,00,27,06,86,45,A1,00,26,05
850 DATAC6,FF,86,FF,39,F7,3F,F8,F7,3F,F9,FF,3F,FE,86,C1,B1,3F,FE,26,05
860 DATA7F,3F,FE,20,04,86,48,A7,00,FE,3F,FC,86,4F,A1,20,26,05,86,00,C6
870 DATAFF,39,86,5C,A1,20,27,F5,86,5A,A1,00,27,EF,A1,01,27,EB
880 DATA86,5C,A1,40,26,05,86,FF,C6,00,39,CE,C3,C0,6F,00,08,8C,C3,E0
890 DATA26,F8,FE,3F,FC,86,80,A7,00,4C,A7,01
900 DATACE,C2,9F,A6,01,81,85,26,02,6F,01,81,84,26,12,A7,00,4C,A7,01,6F
910 DATA02,BD,30,00,81,0B,24,04,86,5A,A7,20,08,8C,C3,5F,26,DC,7F,C2,A0
920 DATA7F,C3,00,7F,C3,40,39
```



福岡県行橋市　POKEちゃん

評…でた、ワラ人形!! もー、コワ〜〜イ!!（編集長）

JR-100

CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームは，どこかで見たようだが，なかなかのできだぞ。データ文は，もっと美しくしてもらいたいな。長さがバラバラではまとまりがないし，また必要最小限のREM文はつけてほしい。プログラムを見やすくするのも，テクニックのうちの一つだからな。

編：なるほどね。

★ゲームセンターでハイパーオリンピックやってたら手が血まみれになっちまった!!（東京都調布市・伊藤　健　16才）……【影：重量上げ。ズズ，ズエ〜〜イ!!　編：ランプが三つ。成功です!!　ズドドーン!!　失敗です。】



JR-200用

ハンター・ゲーム

谷川百明生　JPC No. 335

ハンターが，ライオンを射つゲームです。

操作方法・遊びかた

カーソル・キーを使って，ハンターを動かしますが，画面は，ライオンが←で右，→で左，↑で左ななめ下，↓で左ななめ上に動きます。そして(12, 3)の辺りに来たら，スペース・キーで射ちます。

タマは最初百発あり，射ったら一つずつ減っていきます。ハラ80%というのは，昼食を八分目食べて狩りにいくというストーリーから来たものです。雄200点，雌100点となっています。

タマがなくなるとゲーム・オーバー，ハラが0%のときに5千点以上追加していたら，つぎの日に，未満ならゲーム・オーバーになります。

《リスト1》キャラクタ・データのリスト

C400	00	00	00	00	01	06	1E	1D
C408	00	00	00	C0	4F	FF	FF	FF
C410	00	00	00	00	FE	FF	FF	FF
C418	00	00	00	00	00	C0	E0	B0
C420	03	01	00	00	00	00	01	07
C428	DF	DF	9C	38	64	CC	84	0C
C430	F7	EF	0F	63	18	1C	31	F7
C438	10	88	88	C4	E4	C4	84	00
C440	03	01	00	00	00	01	03	0E
C448	DF	DF	9C	4C	E6	86	0C	38
C450	F7	EF	0F	06	06	0C	18	71
C458	90	88	48	C4	64	34	64	C0
C460	00	00	00	00	00	00	00	00
C468	00	00	00	00	00	00	00	0F
C470	00	00	00	00	00	00	7C	FE
C478	00	00	00	00	00	00	00	00
C480	0B	1F	7E	7E	00	0E	18	73
C488	FF	FF	FF	FF	E0	70	C0	80
C490	FF	F6	EF	EF	06	07	0E	38
C498	80	40	21	12	4C	60	20	60
C4A0	0B	1F	7E	7E	00	07	0E	38
C4A8	FF	FF	FF	FF	E0	D8	10	F0
C4B0	FF	F7	EE	EF	03	18	31	E7
C4B8	80	40	21	12	8C	C0	80	00
C4C0	3C	7E	FF	FF	FF	FF	7E	3C
C4C8	00	18	3C	7E	7E	3C	18	00
C4D0	00	00	18	3C	3C	18	00	00
C4D8	00	00	00	18	18	00	00	00

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，キャラクタがカワイイね。それに，よく見てみるとパターンを二つ使ってるんだね。なかなか凝っていて，いいぞ。それにハンターの描写もウマイ！

影：でも，動きがのろいなあ。もう少し速くなんないの？

《リスト2》音楽データのリスト

5000	0C	0A	0C	0D	0C	14	0C	16
5008	0C	20	0C	22	0C	30	0C	31
5010	0C	30	0C	2E	0C	2C	0C	2E
5018	0C	30	0C	2E	0C	2C	0C	2A
5020	0C	29	0C	27	0C	25	0C	24
5028	0C	25	0C	27	0C	29	0C	27
5030	0C	25	0C	24	0C	22	0C	20
5038	0C	1E	0C	14	0C	13	0C	0F
5040	0C	0D	0C	0C	0C	06	00	00
5048	0C	01	0C	18	0C	03	0C	16
5050	0C	05	0C	14	0C	06	0C	12
5058	0C	08	0C	11	0C	01	0C	0F
5060	0C	0C	0C	0D	0C	06	0C	11
5068	0C	08	0C	03	0C	12	0C	06
5070	00	00	00	00	00	00	00	00
5078	00	00	00	00	00	00	00	00



《写真1》ズドーン!! ライオンの動きに注目して!!



《写真2》アタリ!! もちろん，ハズレもあります



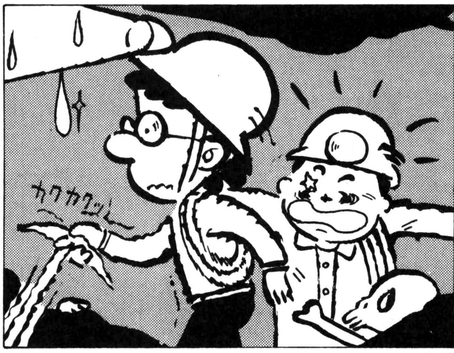
《写真3》ゲーム・エンド

★おばあちゃんにマイコンを買ってくれと言ったらつぎの日ダイコンを買ってきた。(神奈川県横浜市・染谷　悟 14才)……【**編**：マイコンとダイコンの関係は？**影**：そりゃあ，どちらもじっとしてると根がはえてくるのさ。】

《リスト3》メイン・プログラムのリスト

```
10 POKE 0,0:COLOR 7,0:CLS:S=0
20 DIM M$(3,1),K$(1),MX(3),MY(3),T$(3)
30 A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
40 FOR I=0 TO 1:M$(I,0)="@ABC"+A$+"DEFG":M$(I,1)="@ABC"+A$+"HIJK":NEXT I
50 FOR I=2 TO 3:M$(I,0)="LMNO"+A$+"PQRS":M$(I,1)="LMNO"+A$+"TUVW":NEXT I
60 T$(0)="X":T$(1)="Y":T$(2)="Z":T$(3)="["
70 T=100:H=80:C$="OOOO"+A$+"OOOO":GOSUB 1000:GOSUB 1340
80 GOSUB 1570
90 FOR I=0 TO 3:MX(I)=INT(RND(1)*18+10):MY(I)=INT(RND(1)*20+2):NEXT I
100 PICK K
110 A1=A1+1:A=MOD(A1,2)
120 FOR I=0 TO 3
130 COLOR 7,,1:LOCATE MX(I),MY(I):PRINT C$;
140 X1=2*(K=29)-(K=28):Y1=(K=30)-(K=31)
150 MX(I)=MX(I)+X1-1:IF MX(I)<10 THEN GOSUB 1300
160 IF MX(I)>27 THEN GOSUB 1310
170 MY(I)=MY(I)+Y1:IF MY(I)<2 THEN GOSUB 1320
180 IF MY(I)>21 THEN GOSUB 1330
190 COLOR 6,,1:LOCATE MX(I),MY(I):PRINT M$(I,A);
200 NEXT I
210 PICK K
220 IF K<>32 THEN 310
230 TEMPO 1:PLAY "B",$5000:TEMPO 3:PLAY "B",$5048,$5020,$5020
240 COLOR 2,,1:LOCATE 10,6:PRINT T$(0);:FOR Q=1 TO 50:NEXT:PRINT CHR$(29);"O"
250 COLOR 5,,1:LOCATE 11,5:PRINT T$(1);:FOR Q=1 TO 50:NEXT:PRINT CHR$(29);"O"
260 LOCATE 12,4:PRINT T$(2);:FOR Q=1 TO 50:NEXT:PRINT CHR$(29);"O"
270 P=(PEEK($C56D)=70)*(RND(1)<.6)+1:ON P GOTO 290,280
280 P1=(PEEK($C16D)<140):GOSUB 1430:GOTO 300
290 LOCATE 13,3:PRINT T$(3);:FOR Q=1 TO 50:NEXT:PRINT CHR$(29);"O":GOSUB 1540
300 T=T-1:COLOR 0,6,0:LOCATE 4,3:PRINT T:COLOR 7,0,1:IF T<1 THEN 1630
310 H=H-.25:H$=STR$(INT(H))
320 COLOR 0,6,0:LOCATE 4,4:PRINT H$;SPC(H<10):COLOR 7,0,1
330 IF H<1 THEN 1600
340 GOTO 100
1000 GOSUB 1230:RESTORE 1050
1010 FOR I=2 TO 19:FOR J=14 TO 43
1020 READ C
1030 COLOR C:PLOT I,J:COLOR 7,0
1040 NEXT J:NEXT I:RETURN
1050 DATA 5,1,5,5,1,1,5,2,0,2,0,2,6,0,0,2,2,2,0,5,5,5,5,5,5,5,5,5,0,0
1060 DATA 5,5,1,1,1,1,5,0,2,0,2,2,6,0,2,2,2,2,2,0,5,5,5,5,5,5,5,5,5,0
1070 DATA 5,1,5,5,1,1,5,2,0,2,2,2,6,0,2,2,2,2,2,2,2,0,5,5,5,5,5,5,5,5
1080 DATA 0,5,1,1,5,5,5,2,2,2,6,6,0,2,2,2,2,2,2,2,0,5,3,5,5,5,5,5,5,5
1090 DATA 0,5,1,1,1,1,5,2,6,6,6,0,2,6,2,0,2,0,0,0,5,5,5,3,5,5,5,5,5,5
1100 DATA 0,0,5,1,1,1,5,6,6,6,0,2,2,2,6,6,6,5,5,5,5,5,5,5,3,5,5,5,5,0
1110 DATA 0,0,5,5,1,1,5,0,0,0,2,2,2,2,6,6,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,0,0
1120 DATA 0,0,5,1,5,5,0,0,0,2,2,2,2,6,6,0,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,0,0,0
1130 DATA 0,5,1,1,1,5,0,0,0,2,2,2,6,0,0,0,0,0,0,0,5,5,5,0,0,0,0,0,0,0
1140 DATA 0,5,1,1,5,0,0,0,2,2,2,0,0,0,0,0,5,5,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1150 DATA 0,0,5,5,0,0,0,2,2,2,6,6,6,5,5,5,5,5,5,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1160 DATA 0,0,0,0,0,0,2,2,2,6,6,6,6,5,5,5,5,5,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1170 DATA 0,0,0,0,0,2,2,6,6,6,6,0,0,5,5,5,5,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1180 DATA 0,0,0,0,2,2,6,6,6,0,0,0,0,5,5,5,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1190 DATA 0,0,0,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1200 DATA 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1210 DATA 0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1230 COLOR 7,0,0:CLS:POKE $CA00,4
1250 PRINT "SCORE 0000000 :HI-SCORE 0000000 ";
1260 COLOR 4,5:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
1270 FOR I=2 TO 22:PRINT "▒";TAB(31);"▒";:NEXT I
1280 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
1290 COLOR 7,0,0:FOR I=2 TO 22:LOCATE 1,I:PRINT SPC(30):NEXT:RETURN
1300 MX(I)=27:MY(I)=INT(RND(1)*21+2):RETURN
1310 MX(I)=10:MY(I)=INT(RND(1)*21+2):RETURN
1320 MX(I)=INT(RND(1)*18+10):MY(I)=21:RETURN
1330 MX(I)=INT(RND(1)*18+10):MY(I)=2:RETURN
1340 COLOR 4,6
1350 LOCATE 1,2:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒"
1360 LOCATE 1,3:PRINT "▒      ▒"
1370 LOCATE 1,4:PRINT "▒      ▒"
1380 LOCATE 1,5:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒"
1390 COLOR 0,6
1400 LOCATE 2,3:PRINT "ﾀﾏ 100"
1410 LOCATE 2,4:PRINT "ﾊﾗ 80%"
1420 COLOR 7,0:RETURN
1430 COLOR 7,0,0:S=S+100+P1*100
1440 SP=(S<1000000)+(S<100000)+(S<10000)+(S<1000)
1450 S1$=STR$(S):S$=RIGHT$(S1$,LEN(S1$)-1)
1460 LOCATE 6+SP,0:PRINT S$:FOR G=1 TO 500:NEXT G
1470 TEMPO 3:PLAY "F",$5000:TEMPO 5:PLAY "B",$5020,$5020,$5048
1480 COLOR 3:LOCATE 11,3:PRINT "ｱﾀﾘ!!":COLOR 7
1490 FOR G=1 TO 500:NEXT:GOSUB 1750
1500 FOR G=0 TO 3
1510 MX(G)=INT(RND(1)*18+10):MY(G)=INT(RND(1)*20+2)
1520 NEXT G
1530 COLOR ,,1:RETURN
1540 COLOR 2,,0:LOCATE 11,3:PRINT "ﾊｽﾞﾚ!":COLOR 7
1550 TEMPO 109:SOUND 50,30
1560 LOCATE 11,3:PRINT SPC(5):RETURN
1570 LOCATE 13,5:COLOR 1:PRINT "PUSH [S] KEY"
1580 IF STICK(0)=115 THEN COLOR 7,0:LOCATE 13,5:PRINT SPC(12):RETURN
1590 GOTO 1580
1600 TEMPO 3:PLAY "F",$5000,$5020,$5030:TEMPO 2:PLAY "F",$5048,$5020,$5000
1610 TEMPO 5:PLAY "F",$5048,$5048,$5028:TEMPO 1:PLAY "F",$5048,$5048,$5048
1620 IF NOT (S-FS>=5000)*(T>0) THEN 1630
1622 E=E+1:S=S+E*1000:FS=S:JU=JU+5:T=100-JU:H=80
1625 COLOR 7,0,0:GOSUB 1750:GOTO 90
1630 COLOR 6,0,0:LOCATE 13,5:PRINT "GAME OVER"
1640 LOCATE 13,10:PRINT "REPLAY ?"
1650 LOCATE 13,12:PRINT "(y or n)"
1660 IF STICK(0)=110 THEN POKE $CA00,0:COLOR 7,0,0:END
1670 IF STICK(0)<>121 THEN 1660
1680 IF HS<S THEN HS=S:S=0
1690 SP=(HS<1000000)+(HS<100000)+(HS<10000)+(HS<1000)
1700 COLOR 7,0:HS$=STR$(HS):LOCATE 24+SP,0:PRINT RIGHT$(HS$,LEN(HS$)-1)
1710 GOSUB 1750
1720 LOCATE 6,0:PRINT "0000000":COLOR 0,6
1730 T=100:H=80:LOCATE 4,3:PRINT STR$(T):LOCATE 4,4:PRINT STR$(H)
1740 COLOR 7,0:GOTO 80
1750 FOR I=2 TO 22:LOCATE 10,I:PRINT SPC(21):NEXT I:RETURN
```

★ＭＺに結婚祝と出産祝を出したいので住所を数えてください。（秋田市・**本間智之15才**）……【**編**：変な手紙！ **影**：きっと新製品がでたからだろう。**編**：で,住所はどこにするの？**影**：シャープに戸籍係なんてあったっけ？】



JR-200用

DOUKUTSU GAME

山岡　俊作

あなたは，吸血こうもりのいる洞くつで迷ってでられなくなりました。洞くつのどこかにあるけん銃を拾って，こうもりを退治してください。

ゲームのしかた

自分はカーソル・キーで動かし，弾はスペース・キーで出ます。吸血こうもりは，羽を開いたときにうたないと死にません。こうもりが死ぬと，岩になってそこは通れません。

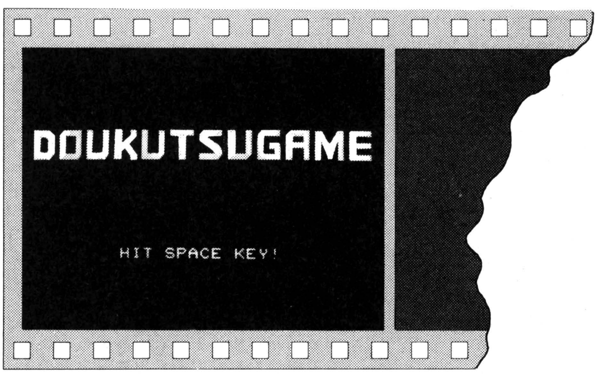
一番端にいくと，反対側から出てきて，危なくなったときに「W」を押すと，SCOREから10点ひかれてワープすることができます。人は3人いて，こうもりに当たると死にます。面クリアすると3人に戻ります。2・4・6・8……面では，迷路が見えなくなりむずかしくなっています。

☆

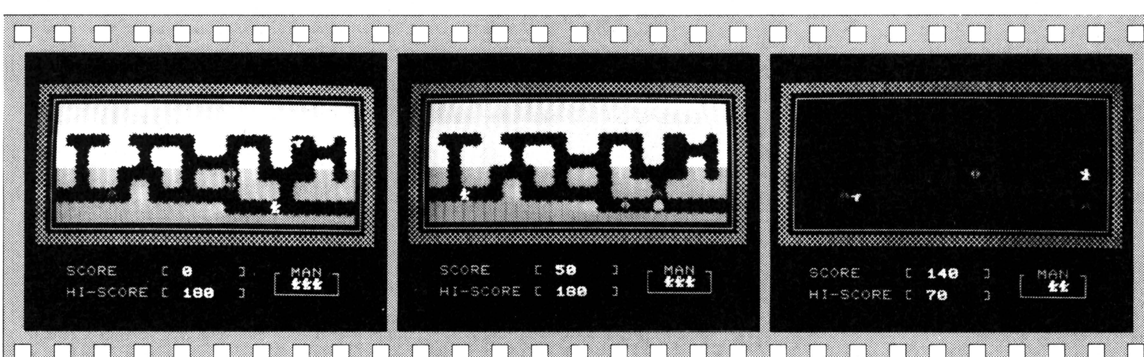
CHECKER FLAG

編：ウヒョー，すっごくキレイな画面ですねー。Dr.！　みてくださいな。

Dr.D：な，なるほど！　市販のソフトに負けぬくらいの作品だな。ただ，動きが遅いのと，判定ルーチンに少し問題があるようだがね。しかし，この画面は立派!!



《写真1》タイトル。スペース・キーでスタート！



《写真2》右上の銃を取りにいきます

《写真3》左右はワープ・トンネル。こうもりが岩になっている

《写真4》夜になりました。トンネルが見えなくなります

★いつものようにポケットに300円入れて本屋へ行き，ベーマガを買った。家に帰って見てみると350円だった。(神奈川県南足柄市・沢尻雄二12才)……【編：とつぜん値上げしてメンゴ！でも付録の評判はいいんですよ！】

```
70 CLS
80 RANDOMIZE
90 LOCATE 0,9:COLOR 5,0
100 PRINT "[graphic characters]"
110 PRINT "[graphic characters] "
120 PRINT "[graphic characters] "
130 LOCATE 9,19:PRINT "HIT SPACE KEY!"
140 PICK Q
150 IF Q<>$20 THEN 140
160 FOR I=$C000 TO $C07F:READ J:POKE I,J:NEXT
170 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
180 DATA $ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff
190 DATA $28,$54,$6c,$d4,$92,$82,$00,$00
200 DATA $7f,$ff,$7f,$3f,$7f,$3f,$7f,$ff
210 DATA $42,$d7,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff
220 DATA $fe,$ff,$fc,$fe,$fe,$ff,$fe,$fc
230 DATA $10,$1b,$3f,$7f,$3f,$7f,$ff,$7f
240 DATA $7f,$ff,$7f,$3f,$7f,$3f,$1b,$10
250 DATA $fe,$ff,$fe,$ff,$fe,$fc,$c8,$40
260 DATA $48,$f8,$fc,$fe,$ff,$fe,$fc,$fe
270 DATA $ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$d7,$42
280 DATA $18,$18,$c8,$7c,$1a,$18,$28,$6c
290 DATA $18,$18,$31,$3e,$58,$18,$12,$36
300 DATA $28,$10,$6c,$ee,$ee,$6c,$28,$28
310 DATA $00,$00,$00,$07,$7e,$0c,$0c,$0c
320 DATA $3c,$7e,$fe,$ff,$ff,$ff,$ff,$7c
330 REM ooooooooooooooooooooooooo
340 S=0:M1=0:C3=2:C4=6:C5=6:C6=2
350 X(1)=4:X(2)=18:X(3)=18
360 Y(1)=10:Y(2)=7:Y(3)=7
370 X=18:Y=13
380 CLS:A1=0:F=0:U=0:C$="+"
390 COLOR C3,C4,0:FOR T=4 TO 5:FOR J=2 TO 29:LOCATE J,T:PRINT "▒":NEXT J:NEXT T
400 COLOR C5,0,1
410 PRINT "  !****!!******!!!****!!**!!*!"
420 PRINT "  %     #%      #!%    #%  '( #"
430 PRINT "  !) &$!!) &$) '*( &) #%     #"
440 PRINT "  !% #!!*( '!%       #% '(  &) #"
450 COLOR C6,0
460 PRINT "  !% #!%     #% &$) #%      #% #"
470 PRINT "  *( '*( &) '( '*( #!$) &$!!$!"
480 PRINT "              #%         '**( '*****"
490 PRINT "  $$$$$$$!!$$$$$$)              "
500 PRINT " !!!!!!!!!!!!!!!!$$$$$$$$$$$$$"
510 LOCATE 0,2:COLOR 4,0,0:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
520 LOCATE 0,3:PRINT "▒┌────────────────────────────┐▒"
530 FOR T=4 TO 14:LOCATE 0,T:PRINT "▒│":LOCATE 30,T:PRINT "│▒":NEXT T
540 LOCATE 0,15:PRINT "▒└────────────────────────────┘▒"
550 LOCATE 0,16:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
560 LOCATE 3,19:PRINT "SCORE    [        ]   ┌ MAN ┐"
570 LOCATE 22,20:PRINT "|       |"
580 LOCATE 3,21:PRINT "HI-SCORE [        ]   └───────┘"
590 LOCATE 24,20:COLOR 7,0,1:PRINT ",,,"
600 V1=INT(RND(1)*30):V2=INT(RND(1)*9+7)
610 IF PEEK($C100+V2*32+V1)<>$0 THEN 600
620 LOCATE V1,V2:PRINT "."
630 LOCATE 13,21:COLOR 7,0,0:PRINT S1
640 REM ooooooooooooooooooooooooo
650 PICK M
660 IF M=$1C THEN A=1:B=0:C$=","
670 IF M=$1D THEN A=-1:B=0:C$="+"
680 IF M=$1E THEN B=-1:A=0
690 IF M=$1F THEN B=1:A=0
700 IF M=$20 AND F=1 THEN GOSUB 1050
710 IF M=$77 THEN GOSUB 970
720 P=PEEK($C100+(Y+B)*32+X+A)
730 IF P=$E THEN F=1:SOUND 1000,10:GOTO 750
740 IF P<>$0 THEN A=0:B=0
750 LOCATE X,Y:COLOR 0,0,1:PRINT " "
760 IF X<3 THEN X=28:Y=13:A=-1
770 IF X>28 THEN X=3:Y=12:A=1
780 X=X+A:Y=Y+B
790 LOCATE X,Y:COLOR 7,0,1:PRINT C$
800 LOCATE 13,19:COLOR 7,0,0:PRINT S
810 REM ooooooooooooooooooooooooo
820 FOR E=1 TO 3
830 IF PEEK($C100+Y(E)*32+X(E))=$F THEN 940
840 O(E)=O(E)+1:IF MOD(O(E),2)=1 THEN D$=CHR$($22):GOTO 860
850 D$="-"
860 IF RND(1)>.5 THEN 880
870 C1=SGN(X-X(E)):GOTO 890
880 C2=SGN(Y-Y(E))
890 IF (X=X(E)+C1)*(Y=Y(E)+C2) THEN 1230
900 IF PEEK($C100+(Y(E)+C2)*32+X(E)+C1)<>$0 THEN C1=0:C2=0
910 COLOR 7,0,1:LOCATE X(E),Y(E):PRINT " "
920 X(E)=X(E)+C1:Y(E)=Y(E)+C2
930 COLOR 2,0,1:LOCATE X(E),Y(E):PRINT D$
940 NEXT E
950 GOTO 650
960 REM ooooooooooooooooooooooooo
970 FOR T=100 TO 1000 STEP 10
980 SOUND T,1:NEXT T
990 S=S-10
1000 LOCATE X,Y:COLOR 0,0,1:PRINT " "
1010 X=INT(RND(1)*28+3):Y=INT(RND(1)*10+7)
1020 IF PEEK($C100+Y*32+X)<>$0 THEN 1010
1030 RETURN
1040 REM ooooooooooooooooooooooooo
1050 IF A=0 AND B=0 THEN RETURN
1060 X1=X:Y1=Y
1070 P=PEEK($C100+(Y1+B)*32+X1+A)
1080 COLOR 7,0,1:LOCATE X1,Y1:PRINT " "
1090 IF P=$2 THEN 1130
1100 IF P<>$0 THEN RETURN
1110 X1=X1+A:Y1=Y1+B
1120 COLOR 6,0,0:LOCATE X1,Y1:PRINT "・":GOTO 1070
1130 X1=X1+A:Y1=Y1+B
1140 COLOR 2,0,1:LOCATE X1,Y1:PRINT "/":S=S+50
1150 FOR Q=650 TO 700:SOUND Q,1:NEXT Q:A1=A1+1
1160 IF A1<3 THEN 650
1170 Z=0:M1=M1+1
1180 IF MOD(M1,2)=1 THEN C3=0:C4=0:C5=0:C6=0:GOTO 350
1190 C3=2:C4=6:C5=6:C6=2:GOTO 350
1200 REM ooooooooooooooooooooooooo
1210 FOR J=1 TO 3:FOR U=500 TO 600 STEP 2:SOUND U,1:NEXT U:NEXT J:S=S+100
1220 GOTO 380
1230 Z=Z+1
1240 FOR I=100 TO 600 STEP 10:H=1000-I:SOUND H,1:NEXT
1250 LOCATE 23+Z,20:PRINT " "
1260 IF Z<3 THEN GOSUB 1000:GOTO 650
1270 REM ooooooooooooooooooooooooo
1280 IF S>S1 THEN S1=S
1290 COLOR 5,0,0
1300 LOCATE 0,8:PRINT "[graphic characters]"
1305 LOCATE 18,8:PRINT "[graphic characters]"
1310 LOCATE 0,9:PRINT "[graphic characters]"
1315 LOCATE 18,9:PRINT "[graphic characters]"
1320 LOCATE 0,10:PRINT "[graphic characters]"
1325 LOCATE 18,10:PRINT "[graphic characters]"
1330 SOUND 130,12:SOUND 130,12:SOUND 130,6:SOUND 130,12:SOUND 155,12
1340 SOUND 146,6:SOUND 146,12:SOUND 130,6:SOUND 130,12:SOUND 123,6:SOUND 130,12
1350 COLOR 7,0
1360 LOCATE 3,23:PRINT "HIT SPACE KEY !";
1370 PICK L:IF L=$20 THEN Z=0:GOTO 340
1380 GOTO 1370
```

★"おしん"ゲームを作っているとSNエラーが続出した。おしんのしんはシンタックスのシンだと…。(香川県高松市・川崎義博14才)……【影：編集部で"おしん"を見れるのは編集長だけ。もっと早く出てこい‼】



MSX用

マスター・マインド

小野　功一

遊びかた

パソコンの決めるシークレット・コードを，少ないトライで当ててください。

判定ででてくる記号

○ーは，4桁の数字のうちのどれかが，シークレット・コードに使われているという意味。

●ーは，数字のうちのどれかが，シークレット・コードと一致しているということ。●が四つ並んだ時にGAME　OVERになる。

また，プログラムの30行のNに入っている数を変えると，初期の状態で1～6までの数字が扱える範囲だったのが，1～Nまでの数字が扱えるようになります(ただし，Nは1～9までの整数にしてください)。

最後に

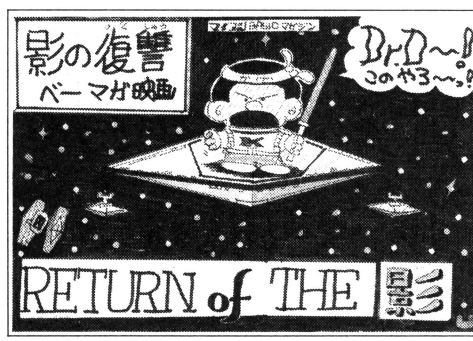
メーカのショールームでも使わせてくれないMSXを使わせてくれた，LAOX小手指店のみなさまに，誌面をかりて御礼申しあげます。

CHECKER FLAG

Dr.D：30行のN＝6を変えることによって，レベルを変えられるようになっているが，プログラム中でレベルを選べるようにしてほしかったな。

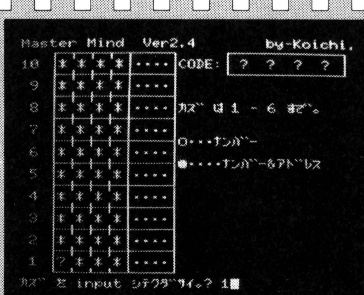
また，乱数の規則性を消すために苦心してるようだが，RND（－TIME）というふうにしてみてはどうだろうか。

編：さっそく，やってみてください。

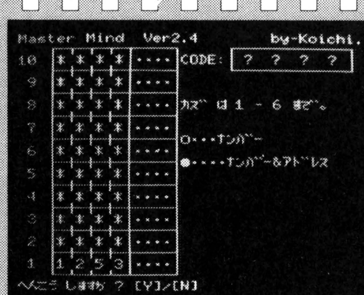


評…わるいね、Dr.！読者はみな私の味方なのネー(影)

埼玉県所沢市　ペロくん



《写真1》チャンスは10回です



《写真2》数字を入れて，早く当ててください



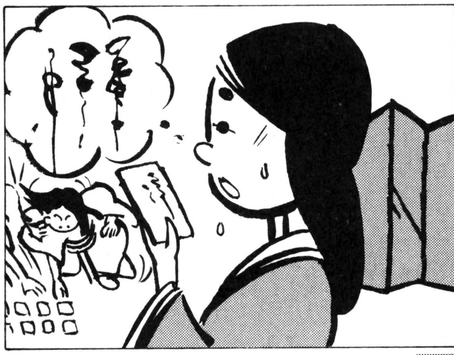
《写真3》ゲーム・エンド

★みんな谷山浩子や中島みゆきばっか応援しないで，全国10万人の会員を持つ影さんを応援しよう!!（静岡県田方郡・山口吉久16才）……【影：ありがとう！オレの会報誌ベーマガもヨロシクナ！編集長：調子に乗るな!!】

```
10  SCREEN 0,1,1,1:KEY OFF
20  ' N の かず゛ は かえられる。
30  N=6
40  ' ただ゛し 1<= n <=9 に して。
50  '
60  DIM D(5),C(5),E(5),C$(5)
70  ' ランスウ の ショキ セッテイ
80   P$=STR$(TIME):P$=RIGHT$(P$,1):P=VAL(P$):FOR J=1 TO P
90  FOR A3=1 TO 4
100  D(A3)=INT(RND(1)*N)+1
110  NEXT A3
120  NEXT J
130  D(A3)=INT(RND(1)*TIMㄷ`+1
140  ' ショキ セッテイ
150  CLS
160  X=4:Y=20
170  A1$="┌─┬─┬─┬─┬────┐"
180  A2$="│*│*│*│*│····│"
190  A3$="├─┼─┼─┼─┼────┤"
200  A4$="└─┴─┴─┴─┴────┘"
210  LOCATE 0,0:PRINT "Master Mind  Ver2.4           by-Koichi"
220  B=10
230  LOCATE 3,1:PRINT A1$
240  FOR A=2 TO 18 STEP 2
250  IF B=10 THEN LOCATE 0,A:PRINT "10 ";A2$:GOTO 270
260  LOCATE 0,A:PRINT B;A2$
270  LOCATE 3,A+1:PRINT A3$
280  B=B-1
290  NEXT A
300  LOCATE 0,A:PRINT B;A2$
310  LOCATE 3,A+1:PRINT A4$;
320  LOCATE 22,1:PRINT"┌────────────┐"
330  LOCATE 17,2:PRINT"CODE:│? ? ? ?│"
340  LOCATE 22,3:PRINT"└────────────┘"
350  LOCATE 17,6:PRINT"カズ゛ は 1-";N;"まで゛。"
360  LOCATE 17,9:PRINT"O・・・ナンバ゛ー"
370  LOCATE 17,11:PRINT"●・・・・ナンバ゛ー&アド゛レス"
380  ' シークレット コード゛
390  FOR A3=1 TO 4
400  D(A3)=INT(RND(1)*N)+1
410  NEXT A3
420  ' KEY ニュウリョク
430  FOR A1=1 TO 10
440  FOR A3=1 TO 4
450  E(A3)=D(A3)
460  NEXT A3
470  X=4
480  LOCATE 0,22:PRINT SPACE$(24)
490  FOR A2=1 TO 4
500  LOCATE X,Y:PRINT "?"
510  LOCATE 0,22:INPUT "カズ゛ を input シテクダ゛サイ。";C$(A2)
520  IF C$(A2)="" THEN C$(A2)=""
530  LOCATE 22,22:PRINT SPACE$(16)
540  C(A2)=ASC(C$(A2))
550  LOCATE X,Y:PRINT CHR$(C(A2));
560  IF C(A2)<49 THEN GOTO 500
570  IF C(A2)>N+48 THEN GOTO 500
580  X=X+2
590  NEXT A2
600  BEEP:BEEP
610 LOCATE 0,22:PRINT"へんこう しますか ? [Y]/[N] "
620  I$=INKEY$
630  IF I$="" THEN 620
640  IF I$="Y" OR I$="y" THEN 470
650  IF I$="N" OR I$="n" THEN
660  ELSE 620
660  Y=Y-2
670  ' ハンテイ ルーチン
680  FOR A4=1 TO 3:BEEP:NEXT A4
690  F=0:G=0:H=0
700  FOR A5=1 TO 4
710  C(A5)=C(A5)-48
720  IF C(A5)=E(A5) THEN C(A5)=-1:E(A5)=-5:F=F+1
730  NEXT A5
740  FOR A6=1 TO 4
750  FOR A7=1 TO 4
760  IF C(A6)=E(A7) THEN C(A6)=-2:E(A7)=-7:G=G+1
770  NEXT A7
780  NEXT A6
790  H=F+G
800  ON H GOTO 830,840,850,860
810  NEXT A1
820  IF A1=11 THEN GOTO 960
830  LOCATE 12,Y+2:PRINT"O":GOTO 870
840  LOCATE 12,Y+2:PRINT"OO":GOTO 870
850  LOCATE 12,Y+2:PRINT"OOO":GOTO 870
860  LOCATE 12,Y+2:PRINT"OOOO":GOTO 870
870  ON F GOTO 900,910,920,930
880  NEXT A1
890  IF A1=11 THEN 960
900  LOCATE 12,Y+2:PRINT"●":GOTO 940
910  LOCATE 12,Y+2:PRINT"●●":GOTO 940
920  LOCATE 12,Y+2:PRINT"●●●":GOTO 940
930  LOCATE 12,Y+2:PRINT"●●●●":GOTO 960
940  NEXT A1
950  ' ending
960  LOCATE 0,22:PRINT SPACE$(31)
970  LOCATE 23,2
980  FOR A8=1 TO 4
990  PRINT D(A8);
1000  NEXT A8
1010  IF F=4 THEN 1070
1020  BEEP:BEEP:BEEP
1030  LOCATE 20,17:PRINT"GAME OVER."
1040  LOCATE 17,20:PRINT"replay -"
1050  LOCATE 20,21:PRINT"Hit [R] key."
1060  GOTO 1110
1070  BEEP:BEEP:BEEP:BEEP
1080  LOCATE 18,17:PRINT"あなた は";A1;"カイ めで゛"
1090  LOCATE 17,18:PRINT"アタリ ました。オメデ゛トウ!!"
1100  LOCATE 20,20:PRINT"replay [R]."
1110  I$=INKEY$:IF I$="R" OR I$="r" THEN 140 ELSE 1110
1120  P$=STR$(TIME):P$=RIGHT$(P$,1):P=VAL(P$):PRINT P
```

MSX

★FM－7とFM－11をくっつけたマイコンが発売されました。その名も「セブンイレブン」!!(神奈川県座間市・斉藤隆一13才)……【編：そういえば富士通さんもそんなしゃれをいってたっけ。イレブンの発表会でネ!】



M5(BASIC-G)用

百人一首

鈴木　邦夫

このプログラムは，お正月によく行なわれる「百人一首」をゲーム化したものです。

遊びかた

RUNすると，画面にパッと31文字が表示されます。メロディとともに，まず下の句が並べられ，つぎに中の5文字，頭の5，7文字が表示されます。これをみながら，あなたの腕前を確めてみてください。

プログラムの説明

「百人一首」のふんい気を出すために，バックをマゼンタ，メロディをアコーディオン調にしました(50)。背景色は，サブルーチン$BRACKで，季節ごとに緑→シアン→赤→灰と色を変え，その上に模様（CHR$（&84））を散りばめてます。

カードは通常 100枚ですが，ここではプログラムを短かくするために8首を選びました。歌を増やすには，最後部のDATA文を追加し，20行の定数MAXを変更し，250行のON～RESTORE文に追加のDATA文の文番号を加えてください。

プログラムは，160行～220行は，カードを切る。MAXの大きさにより所要時間が変わり，20以下では数秒以内，50で約30秒，100枚では2～3分にも達します。

最後に

ここに示したプログラムでは，細かい遊びかたはほとんど含まなく，むしろ本格的な「百人一首」ゲームに改造・発展させるための原型としました。

今年のお正月には，M5を囲んで素晴らしい「百人一首」ゲームを楽しんでください。

CHECKER FLAG

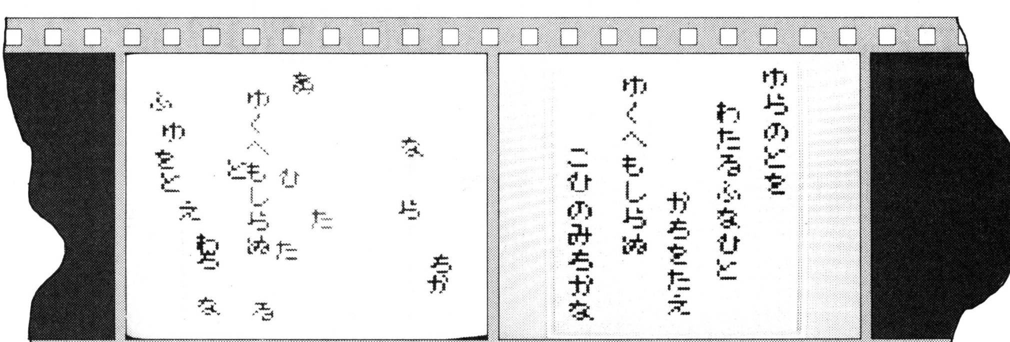
編集長：実にタイムリーなプログラムですね。

影：♪ジングルベール　ジングルベール♪

編：ちょっと，これ1月号なんですけどー。

編集長・影：そ，そうでした。

Dr.D：はは，プログラムはいたって簡単。文字をスプライトして表示してるんだ。ただ，32種類以上は同時に表示できないから，注意が必要だな。



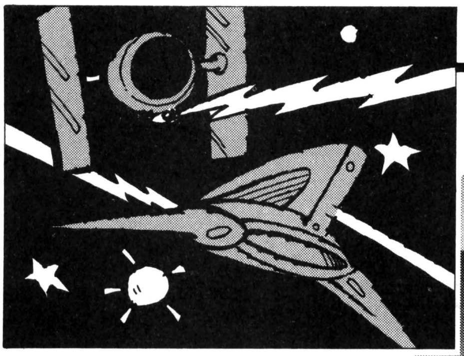
▲《写真1》あちこちに散らばってる文字が……　▲《写真2》ほれ，みごと一句でき上がり!!

★友人K君のMZ－80K2Eは，ゴキブリがROMにふれてショートしたそうです。おそろしー！（愛知県東海市・基常照男15才）……【編：きっとゴキブリの足がぬれてたんだね。影：単純！そうとは限らないぞ。ネッ！】

```
10!    ** 100 にん 1っしゅ **
20 MAX=8:dim CARD(MAX),CS(4):CI=1
30!    ** はいけい せってい **
40 Print "URL":mag 1
50 view 5,0,24,23:bcol 13:Play "s4"
60  for Y=23 to 0 steP-1
70   for X=0 to 19
80    locate X,Y:Print chr$(&84);
90   next X
100 next Y
110 locate 0,23:Print "└──────────────────┘▣";
120 locate 0,0:Print "┌──────────────────┐";
130 for X=0 to 19 steP 19:for Y=1 to 22
140    locate X,Y:Print "│";
150 next Y:next X
160!   ** card の ならへ゛がえ **
170 MARK=0:R=rnd(MAX-1)+1
180 for K=1 to CI
190  if CARD(K)=R then MARK=1
200 next K
210 if MARK<>1 then CARD(CI)=R else goto 170
220 CI=CI+1:if CI<>MAX+1 then goto 170
230!   ** looP start **
240 for CI=1 to MAX
250  on CARD(CI)restore 630,640,650,660,670,680,690,700,710,
720
260!   ** すふ゛らいと せっと **
270 for I=0 to 30
280  read X$:scod I,ascii(X$)
290  scol I,1
300  loc I to rnd(200)-20,rnd(178)
310 next I
320 read Y:gosub $BACK
330 for I=17 to 23
340  move I in I-17 to 48,15+17*(I-17),2
350 next I
360 sleeP 3:Play B1$
370 for I=24 to 30
380  move I in I-24 to 16,60+17*(I-24),3
390 next I
400 Play B1$
410 for K=12 to 16
420  move K in K-5 to 74,90+17*(K-12),4
430 next K
440 sleeP 5
450 for L=0 to 4
460  move L to 132,10+17*L,2
470 next L
480 for I=5 to 11
490  move I to 104,32+17*(I-5),3
500 next I
510 sleeP 7
520 next CI
530 end
540$BACK
550 CS(1)=&32:CS(2)=&F7:CS(3)=&B9:CS(4)=&FE:color &84,CS(Y):
len 40
560 on Y goto 570,580,590,600
570 B1$="e9a9e9o6cco5aa9edecrr1":goto 610
580 B1$="18o5c4e494.9a9ao6co594.9o6c4.ed4d4c2":goto 610
590 B1$="149a898edc2o492o5co4b8o5c8edc2r":goto 610
600 B1$="14c2dc8d8e9e2ddedc2rr1"
610 Play B1$
620 sleeP 3:return
630 data ひ,さ,か,た,の,ひ,か,り,の,と,け,き,は,る,の,ひ,に,し,つ,こ,こ,ろ,な,く,は,な
,の,ち,る,ら,む,1
640 data は,る,す,き,て,な,つ,き,に,け,ら,し,し,ろ,た,へ,の,こ,ろ,も,ほ,す,て,ふ,あ,ま
,の,か,く,や,ま,2
650 data ゆ,ふ,さ,れ,は,か,と,た,の,い,な,は,お,と,つ,れ,て,あ,し,の,ま,ろ,や,に,あ,き
,か,せ,そ,ふ,く,3
660 data た,こ,の,う,ら,う,ち,て,て,み,れ,は,し,ろ,た,へ,の,ふ,し,の,た,か,ね,に,ゆ,き
,は,ふ,り,つ,つ,4
670 data ゆ,ら,の,と,を,わ,た,る,ふ,な,ひ,と,か,ち,を,た,え,ゆ,く,へ,も,し,ら,ぬ,こ,ひ
,の,み,ち,か,な,3
680 data あ,さ,ほ,ら,け,あ,り,あ,け,の,つ,き,み,る,ま,て,に,よ,し,の,の,さ,と,に,ふ,れ
,る,し,ら,ゆ,き,4
690 data ひ,と,は,い,さ,こ,こ,ろ,も,し,ら,す,ふ,る,さ,と,は,は,な,そ,む,か,し,の,か,に
,に,ほ,ひ,け,る,1
700 data か,せ,そ,よ,く,な,ら,の,を,か,は,の,ゆ,ふ,く,れ,は,み,そ,き,そ,な,つ,の,し,る
,し,な,り,け,る,2
```

★12月号P.76の藤川君！僕もアンカになるＦＭ－７だけど，カチッという音はＬＳＩが冷えて縮む音なんだと。だれだいびきだといったのは!?（愛知県知多郡・**ねくすと12才**）……【**Dr.D**：ワシも知らんかったぞ。ホント？】

M-5



M5（BASIC-G）用

LAST CHARGE

出口　幸宏

オート・マチック化の時代。総合管理システム“アーニスト”が突然異状な行動を始めてつぎつぎと人間を襲い始めた。

あなたは最新兵器に乗りこみ，エンド・レスな戦いをする事となった。

遊びかた

カーソル・キーで移動しながら，CTRLキーで破壊してください。

JUNKERは，体当りしてくるのでよけていってください。むりに打ち落とそうなど考ないよう。

SUNOKSは，エネルギー弾をうってきますが，真正面にはうたないので正面から弾丸をうちこめばGOOD。

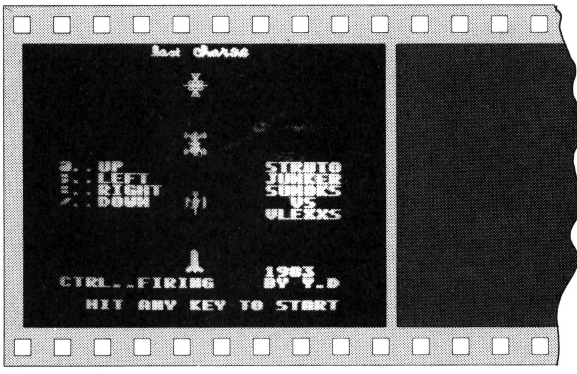
STRUTOは，注意していればむずかしくありません。

時々，手を振る人間が出てきますが，強制労働されている人達で，なんの害もありません。自機は，一般的に3機にしています。

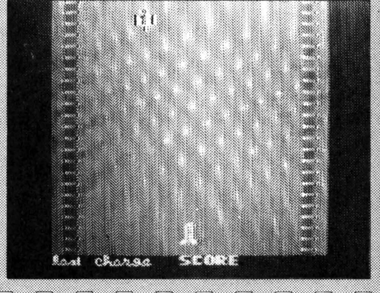
プログラムについて

かなりキャラクタにこって，80～110行のような方法で作ったのですが，これが成功でした。ためしに，テキスト・モードにして，つぎのプログラムを入力，実行してみてください（BASIC-Iでも可）。

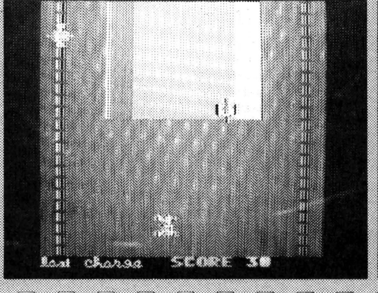
1，FOR　I＝&2800　TO＆2FFF：VPOKEI，VPEEK(I) OR VPEEK(I)／2：NEXTI　そして，なにか押してみてください。文字がかっこよくなったでしょう。もとにもどす時は，他のモードにするかSTCHR [RET] です。



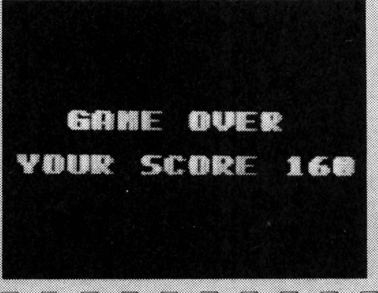
《写真1》キーの説明。デモがカッコイイ！



《写真2》スタート画面。期待に胸ワクワク！



《写真3》ピロ～～ン！　ぶっとんだ画面



《写真4》ほんの一部分しか，ごらんいただけませんでした

★うちのPBは声が出るし，やろうと思えば6重和音もでる!!（埼玉県岩槻市・増田純一11才）……【編：ウソー！影：ソウー？編：?? ウソー!!影：ソウー？編：どうして話をもとにもどしちゃうの？影：わからん！】

LAST CHARGEのプログラム・リスト

```
10 print "[illegible]":mag 2:gosub *しょき
20 print cursor(8,3);"すこし おまち くだ゛さい。"
30 for I=&2180 to &2180+352:for J=1 to 2:VR=I+2040*J
40 vpoke VR,vpeek(VR)or(vpeek(VR)/2)or(vpeek(VR)/4):next J,I
:cls
50 stchr "0101010001000000" to 0
60 stchr "0101010109193800" to 1
70 stchr "8080800080000000" to 2
80 stchr "8080808090181c00" to 3
90 stchr "0002000000000000" to 4
100 stchr "0000000000000008" to 5
110 stchr "000040c040c0c0c0" to 6
120 stchr "4040404060e0e088" to 7
130 stchr "0000020302030303" to 8
140 stchr "0202020206070711" to 9
150 stchr "0040000000000000" to 10
160 stchr "0000000000000010" to 11
170 stchr "0202020141424242" to 12
180 stchr "4242420101010101" to 13
190 stchr "0000000008080808" to 14
200 stchr "0808084000000000" to 15
210 stchr "0101010020292d25" to 16
220 stchr "2121212000000000" to 17
230 stchr "80808000494b4a4" to 18
240 stchr "8484840400000000" to 19
250 stchr "0000000010101010" to 20
260 stchr "1010100200000000" to 21
270 stchr "4040408082424242" to 22
280 stchr "4242428080808080" to 23
290 stchr "0000000202000202" to 24
300 stchr "0202080008080808" to 25
310 stchr "00000000002000a0" to 26
320 stchr "a020a88088880808" to 27
330 stchr "0000000000000103" to 28
340 stchr "0301000000000000" to 29
350 stchr "00000000000080c0" to 30
360 stchr "c080000000000000" to 31
370 stchr "0142424202020108" to 32
380 stchr "0401040545444101" to 33
390 stchr "0008080800000000" to 34
400 stchr "0000000008080800" to 35
410 stchr "2021292501010003" to 36
420 stchr "03000322 2a232000" to 37
430 stchr "048494a4808000c0" to 38
440 stchr "c000c0c4d4c48400" to 39
450 stchr "0010101000000000" to 40
460 stchr "0000000010101000" to 41
470 stchr "8442424240408020" to 42
480 stchr "2080202022228280" to 43
490 stchr "0702030101 0f120f" to 44
500 stchr "ff0f120f01030207" to 45
510 stchr "e040c08080f048f0" to 46
520 stchr "fff048f080c040e0" to 47
530 stchr "3e7f7f2f7bfdfd7e" to 48
540 stchr "673b0d7dfbff7f3e" to 49
550 stchr "0c1ebfffbfdffefe" to 50
560 stchr "fce3dffffffe7e1c" to 51
570 stchr "55aa55aa55aa55aa" to &FF,7
580 stchr "3c3c3c3c3c3c3c3c" to &FF,8
590 for I=0 to 2
600 stchr "ffffffffffffffff" to &F0+I,7
610 next I
620 for I=&41 to &5A:color I,&70:next I
630 color &F0,&66:color &F1,&88:color &F2,&99
640 stchr "2050505153542 4db" to &80,7
650 stchr "00000008d94a54e" to &81,7
660 stchr "00008080c08080c0" to &82,7
670 stchr "00000c121210110e" to &83,7
680 stchr "c0a0a0c0b1aaca8d" to &84,7
```

CHECKER FLAG

編：うわーっ，キレイな画面ですね。あれっ，もう終わりですか？　もう少し見たかったのにー。

影：ウルサイ！　このゲームが速すぎるんだよ。

Dr.D：ハッハッハ，影君もこのゲームにはお手上げのようだね。

このプログラムは，BASIC－Gのスピードとキャラ定義のテクニックを使って，これだけのゲームを作ってるんだ。

編：へえ～，そーう！

影：うん，そう！



評…にゃ，にゃんだーこの迷路は!!ほんとに出られるの？（影）

青森県北郡　安田　睦文



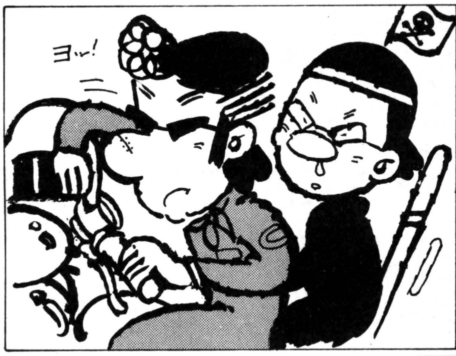
評…ウホウホ，恐怖のマイコンルームのふんい気がでとるわい（Dr.D）

徳島市　ＥＢＩ

★「鎌倉幕府」は室町時代になると「鎌倉府」。バクがなくなりちゃんと走るでしょうか？（愛知県稲沢市・**一条　輝13才**）……【**編**：いやー，立派なお答えですね。**影**：意味がよくわからん⁇**編**：つまりその―**影**：なんだ？】

```
690 stchr "00000487454952a1" to &85,7
700 stchr "00000c12120e639c" to &86,7
710 stchr "00001028485034d8" to &87,7
720 stchr "6262626262626262" to &88,8
730 stchr "a2a2424242424212" to &8A,8
740 restore 1650:for I=0 to 12
750 read M,N:scod I,M:scol I,N:next I
760 scod 25,48:scol 25,14
770 for I=13 to 24:scod I,28:scol I,rnd(1)+4:next I
780 joint 1 to 0,1:joint 2 to 1,1
790 joint 4 to 3,1:joint 5 to 4,1
800 joint 7 to 6,1:joint 8 to 7,1
810 goto $DEMO
820 print cursor(5,23);"■○♠♣～┷┳|  SCORE";
830 view 5,0,26,22:event 20:on event gosub 1100
840 cls &FF:restore
850 for I=0 to 22:print cursor(1,I);"━";cursor(20,I);"━";:ne
xt I:view 10,0,21,22
860 view 10,0,21,22:move 0 on X,Y:move 3 on 10,10
870 play "v10h7o418ee4fedefg4a4e4e3","v10o318aa4aaaaaa4a4a4a
3"
880 if play then goto 880 else event on:sg 3,7,10
890!*KEY
900 K=inkey(0):if K=0 then goto 960
910 if(K=51)*(Y>50)then Y=Y-S
920 if(K=54)*(X>-25)then X=X-S
930 if(K=55)*(X<105)then X=X+S
940 if(K=46)*(Y<158)then Y=Y+S
950 move 0 to X,Y,1
960 if(inkey(1)=1)*(status(9)=0)then loc 9 to sprite(0,1),sp
rite(0,0)-20:move 9 step 0,-8,1:play "v15h4132ccccc"
970!*COINC
980 if coinc(0,4,11)<>-1 then goto 1520
990 CR=coinc(9,3,8):if CR<>-1 then goto 1450
1000!*SUNOK
1010 if(status(3)=0)then loc 10 to sprite(3,1),sprite(3,0)el
se goto 1040
1020 DR=abs(drct(@0,@3))
1030 move 10 in 3 step DX(DR)*(rnd(2)+1),DY(DR)*(rnd(2)+1),1
1040 if status(1)=1 then goto 1080
1050 XX=rnd(140)-20:YY=rnd(150)
1060 move 3 in 1 to XX,YY,2
1070!*JUNKER
1080 if status(2)=1 then goto 900 else loc 6 to rnd(80),10:m
ove 6 in 2 to X,194,1:goto 900
1090!*EVENT
1100 P=P+1:if P>B then read A,B:P=0:if A=-1 then restore:A=2
:B=10
1110 print "▩";D$(A);:if(A=3)*(rnd(3)=1)then print cursor(rn
d(20),0);"┣";
1120 print "▩"
1130 T=T*-1:if T=1 then stchr "0038383838383800" to &88,7:st
chr "99997e3c3c244281" to &8A,7:goto 1150
1140 stchr "3838380000383838" to &88,7:stchr "18187ebdbd2424
24" to &8A,7
1150 YS=YS+4:if YS>168 then if rnd(1)=0 then XS=-36:YS=0 els
e XS=116:YS=0
1160 loc 12 to XS,YS:if(rnd(3)=1)*(status(4)=0)then loc 11 t
o XS,YS:move 11 in 4 step(sgn(XS)*-1)*2,0,1
1170 return
1180$しょき
1190 dim D$(10),DX(4),DY(4)
1200 DX(1)=1:DY(1)=1:DX(2)=-1:DY(2)=1
1210 DX(3)=-1:DY(3)=-1:DX(4)=1:DY(4)=-1
1220 console 0:A=2:B=10
1230 D$(0)="━━━━━━━━━━━━━━━━━━"
1240 D$(1)="▼━━━━━━━━━━━━━━━▼"
1250 D$(2)="━━━━━━━━━━━━━━━━━━"
1260 D$(3)="▼━▼━▼▼▼▼━▼━▼"
1270 D$(4)="━━━━━━▼▼━━━━━━"
1280 D$(5)="━━━━━━━━━━━━━━━━"
1290 D$(6)="▼━▼━━━━━━━━▼━▼"
1300 D$(7)="━━━━━━━━━━━━━━━━"
1310 D$(8)="━━━━━━━━━━━━━━━━"
1320 D$(9)="━━━━━▼▼▼▼━━━━"
1330 D$(10)="┣━┣▼▼▼▼━┣━┣"
1340 gosub 1680:return
1350!-----
1360 data 1,20,2,40,3,50,4,20
1370 data 9,50,5,30,3,30,6,80
1380 data 7,70,5,30,7,30,6,10
1390 data 0,5,1,5,2,5,3,5,4,5
1400 data 5,5,6,5,7,5,9,20
1410 data 4,50,8,70,9,10,2,20,8,10
1420 data 9,5,2,10,7,9,6,2,8,9,5,9,1,5,3,9,9,20
1430 data 4,40,9,40,3,100,10,30,9,30,-1,-1
1440!----
1450 X2=sprite(CR,1):Y2=sprite(CR,0)
1460 if(CR>2)*(CR<6)then CR=3:SC=SC+50:goto 1480
1470 if(CR>5)*(CR<9)then CR=6:SC=SC+30:goto 1480
1480 move CR on-10,-20:play,"v15o4116edc"
1490 loc 25 to X2,Y2:move 25 in CR step 0,-9,1
1500 event off:view:print cursor(20,23);SC;:event on:view 10
,0,21,22:goto 900
1510!*EXPLOSION
1520 erase 10,11:event off
1530 for I=13 to 24
1540 loc I to@0:move I in I-13 step rnd(10)-5,rnd(10)-5,1:ne
xt I:erase 0,1,2
1550 for I=15 to 0 step-1:sg 3,7,I:sleep 1,8:next I:sleep 2:
erase:gosub 1680
1560 L=L+1:if L=3 then goto 1580
1570 goto 860
1580 view:bcol 0:cls
1590 for I=4 to 15:for J=0 to 7:sg 3,J,I:sleep 1,2:next J,I:
sg 3,,0
1600 print cursor(11,10);"GAME OVER";
1610 print cursor(9,12);"YOUR SCORE";SC
1620 sleep 5:cls:clear
1630 gosub $しょき:gosub 1680:goto $DEMO
1640!
1650 data 0,5,4,7,8,4,12,1,16,4,20,10
1660 data 32,4,36,7,40,10,24,10,28,1
1670 data 28,15,44,10
1680!
1690 X=40:Y=160:S=14:T=1:XS=-36:YS=0:return
1700$DEMO
1710 move on:on key gosub 1840:key on
1720 move 0 on 100,140:print cursor(3,10);"@..UP";cursor(19,
10);"STRUTO"
1730 move 3 on 100,100:print cursor(3,11);";..LEFT";cursor(1
9,11);"JUNKER"
1740 move 6 on 100,60:print cursor(3,12);":..RIGHT" cursor(1
9,12);"SUNOKS"
1750 loc 12 to 100,20:print cursor(3,13);"/..DOWN";cursor(21
,13);"VS";cursor(19,14);"VLEXXS"
1760 print cursor(3,20);"CTRL..FIRING";cursor(10,0);"■○♠♣～┷┳
|";
1770 print cursor(19,19);"1983↓←←←←BY Y.D"
1780 print cursor(5,22);"HIT ANY KEY TO START";
1790 Q=rnd(240):W=rnd(192)
1800 loc 13 to rnd(240),192:move 13 in 0 to Q,W,1
1810 if status(0)=1 then goto 1810
1820 for J=1 to 4:for I=13 to 24:loc I to Q,W:move I in I-13
 step rnd(11)-5+1,rnd(11)-5+1,1:next I,J
1830 goto 1790
1840 cls:bcol 12:erase:key off:goto 820
```

★どうせ没るなら野に咲くスミレ草のように清らかに没りたい‼（東京都府中市・**奈良埼伸毅14才**）……【**影**：この手紙を見るかぎり，純情な男の子。しかしてその実態やいかに。ジャジャ〜ン‼ひとり芝居。】



MAX MACHINE(ミニ・ベーシック)用

マッドMAX

ミンキーモモ

君は一匹狼の暴走族, 今日は何台ブッチギれるかな!

ゲームについて

キー操作は[L]キーで左, [;]で右です。

プログラムは,《**リスト1**》を実行し, リストをとって何も出てこなかったら[CLR]をして《**リスト2**》を入れてください。スペースはできる限り入れず, 入力中にERROR 7が出たら[CLR]を実行してみてください。

改造について

難しく作ったつもりだったのに, なぜかすごく簡単なゲームになってしまいました。そこで, 道の幅が広すぎると思う人は

20　FORB=15TO25……

50　X=24

60　X1=INT(RND(1)*9)+16

100 ………ANDX>16……

110 ………ANDX<24……

相手の車の動きが短調だと思ったら, 道幅を変えた人は

130 Y1=Y1+1：IFY1>14ORX1<24
　THENX1=X1+INT(RND(1)*3)−1

140 GOTO70

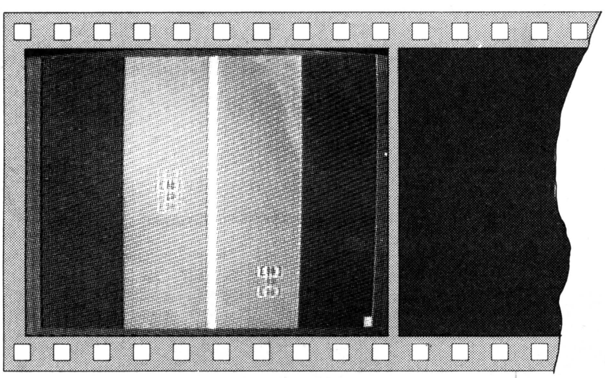
道幅を変えなかった人は

130 Y1=Y1+1：IFY1>11ORX1<29
　……INT(RND(1)*5)−2

にしてください。

参考：ユーザーズガイドP.67マシン語プログラム

★



《**写真1**》**実行画面**

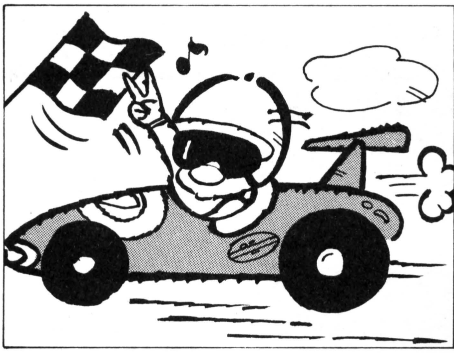
《**リスト1**》**マシン語プログラム・リスト**

```
10 POKE49,224:POKE50,3:CLR
20 FORI=0TO26:READA:POKE993+I,A:NEXT
30 NEW
100 DATA162,0,169,254,157,0,4,157,0,5,15
7,0,6,232,208,244,162,0,157,0,7,232
110 DATA224,231,208,248,96
```

《**リスト2**》メイン・プログラム・リスト

```
10 FORA=0TO960STEP40
20 FORB=10TO30:POKE55296+A+B,15:NEXT
30 POKE55296+A+20,1
40 NEXT:POKE216,15
50 X=25
60 X1=INT(RND(1)*18)+11:Y1=1
70 F=1824+X:G=1024+X1+40*Y1:SYS993
80 FORA=1TO7:READV,W:POKEF+V,W:POKEG+V,W
:NEXT:RESTORE
90 IFY1=>23THEN60
100 GETG$:IFG$="L"ANDX>11THENX=X-1
110 IFG$=";"ANDX<29THENX=X+1
120 IFPEEK(F-80)<>254THENPOKE216,12:END
130 Y1=Y1+1:GOTO70
200 DATA-41,27,-40,35,-39,29,0,35,39,27,
40,35,41,29
```


★ゼビウスクイズ第2弾・ガルザカートが爆発したあとそのななめ下から爆心へ向かうとどうなるでしょう。(群馬県藤岡市・**原田明彦12才**)……【**編**：答えも書いてもらったけど載せないでおこう。**影**：やるっきゃない!!】



MULTI 8用

POKE-POSITION

中野区民

あなたの操作する一台の車が市街地を走り抜け，限りなく平原に続く道で他の車と激しいデッドヒートをくり広げます。

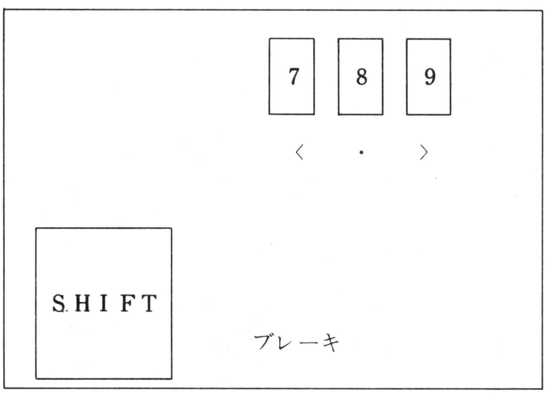
ゲームの説明

プログラムを走らせると，まずコース描画から始まります。描画が終わると同時にスタートシグナルが出され、ラリーが始まります。ハンドル操作は7，8，9の順にレフト・センター，ライトで，シフトキーがブレーキです。

スピードの上昇とともにコーナーリングが難しくなり，最高スピードでは最大カーブの場合ハンドルを内向きにしても車は外へスリップして行きます。ブレーキを上手に操作して，コーナーに衝突することのないよう運転してください。

コーナーあるいはライバルの車に接触するとクラッシュ音とともに車が消えタイムが減ります。成績いかんによっては，タイムが0となると同時にゲーム・オーバーです。

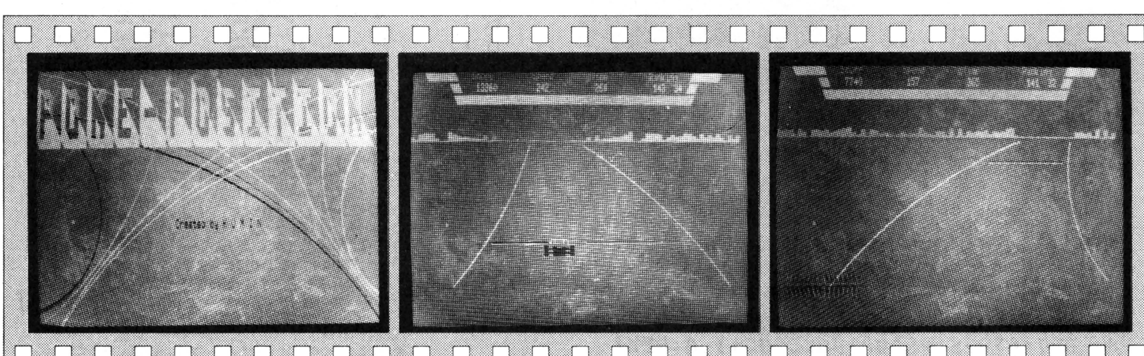
1ラウンドの規定順位をクリアすると，タイムが延長されます。ただし，クラッシュごとに順位が下るので要注意！スコアは速度に比例して増加し，ライバルを抜くごとにボーナスが追加されます。



《第1図》操作図

CHECKER FLAG

Dr.D：メイン・ルーチンを，マルチ・ステートメントにしてスピード・アップをはかっているが，よく使うルーチンは前にもってきたほうが，スピードは速くなるんだ。それと，文字列もDEF　FNで定義しておくといいな。



《写真1》タイトル画面　《写真2》GO！　GO！　アクセルふかせ!!　《写真3》クラッシュ!!

★聞いてくれ。友人はM－5の外部電源を胸の中に入れて「温かい！」とよろこんでいるんだ。（愛知県名古屋市・原田　敏13才）……【影：気をつけろよ。感電したら大変だぞ！編：そう，万が一って事もあるからね。】

改造について

中盤はムダなサブルーチンを排除して，インターバルの縮少を図っています。ＢＡＳＩＣでは，この程度が限界速度です。

道路コーナーラインのテキスト上のロケーションは，データ文に記入されているので“Carchase” ルーチンを利用して道路沿いに流れる景色を表示することができます。その際，インターバル縮少のためにメイン・ルーチンをサブルーチン化して新たに作成したメイン・ルーチンの１ループ中で数回コールするのも，得策かと思われます。

車のハンドリング，及びコーナーと背景のアニメーション化は，貴誌10月号の埼玉県人氏のプログラムをベースにしてあります。

なお，変数タイトルをプログラム末尾に付加してありますので参考にどうぞ。

POKE-POSITIONのプログラム・リスト

```
00 '************************ Opening Title ***************************************
110 CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:SCREEN 0:COLOR 5,7,0:CLEAR 1024:DEFINT A-Z:D
EFSNG R:DIM D(7,12),W(12):A=13:GOSUB 1520:FOR H=2 TO 7:COLOR=(H,H):NEXT:COLOR=(1
,0):COLOR=(0,1)
120 FOR L=0 TO 12:X=L*6:Y=17:LOCATE X,Y:PRINT "◣";:FOR M=1 TO 6:FOR N=0 TO M-1:L
OCATE X+N,Y+M:PRINT "■";:NEXT:PRINT "◣";:NEXT:LOCATE X,Y+6:PRINT "◥";
130 COLOR 6:FOR Q=0 TO 4:FOR P=0 TO 2
140 READ D$:IF D$="S" THEN D$=" " ELSE T=VAL(D$):IF T>0 THEN Q=(P+3*Q+T)¥3:P=(P+
T)MOD3:GOTO 140
150 LOCATE X+3-P,Y+1+Q:PRINT D$;:COLOR 6+(Q*3+P>6):NEXT:SOUND 13,0:NEXT:NEXT
160 FOR H=1 TO 16:LOCATE 0,25:PRINT:SOUND 13,0:NEXT H
170 DATA 62,0,72,0,92,0,0,56,16,16,16,0,20,0
180 DATA ◣,■,◥,■,,S,◥,S,S,2,S,2,S
190 DATA ◣,■,◥,■,,S,◥,,S,S,,S,S,S,◣
200 DATA ■,◢,◥,◤,◥,S,＼,S,S,S,◣,S,S,,S
210 DATA ■,■,◥,2,S,,S,S,,,S,S,S,S
220 DATA 6,◥,S,S,5,
230 DATA ◣,■,◥,■,,S,◥,S,S,2,S,2,S
240 DATA ◣,■,◥,■,,S,◥,,S,S,,S,S,S,◣
250 DATA ◣,■,◥,2,S,＼,S,◣,S,,,S,S,◣
260 DATA ■,■,◥,,◥,,,S,2,S,,S,S,S
270 DATA ■,■,◥,,◥,2,S,2,S,2,S,
280 DATA ■,■,◥,,◥,2,S,2,S,,S,S,S
290 DATA ◣,■,◥,■,,S,◥,,S,S,,S,S,S,◣
300 DATA ■,,◥,■,＼,S,◥,S,S,S,◣,S,S,,S
1000 '************************ Initialize ****************************************
1010 A$=STRING$(64,"_"):B$=A$:A=13:GOSUB 1520
1020 LOCATE 32,15:COLOR 0:PRINT "Created by K U M I N";:FOR H=1 TO 12:READ A,B,C
,R:CIRCLE (A,B),C,(H*.5)-(H>6),,,R:NEXT
1030 LINE (80,172)-(296,60),4:LINE (608,172)-(392,60),4:LINE (80,60)-(608,172),4
,B:PAINT (0,0),0,4:LINE (80,60)-(608,172),0,B
1040 FOR C=1 TO 7:FOR S=1 TO 12:READ D:D(C,S)=D:NEXT:NEXT
1050 FOR S=1 TO 12:READ D:W(S)=D:NEXT
1060 FOR H=1 TO 6:READ D$:E$(H)=D$:NEXT
1070 FOR H1=1 TO 21:A=100:GOSUB 1530:FOR C=1 TO 7:COLOR=(C,(C+H1)MOD 7):NEXT C:N
EXT H1
1100 '****************************** On Start ************************************
1110 FOR C=1 TO 7:COLOR=(C,1):NEXT:COLOR=(4,7):GOSUB 1900:CLS:WIDTH 80,20
1120 LOCATE 0,0:COLOR 5:PRINT "    ◥■■■■■◣";SPC(55);"◢■■■■■◤":PRINT SPC(9);"◥◣
";SPC(53);"◢◤":PRINT SPC(10);"◥■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■◤";
1130 C=4:E=1:M=0:Q=125:Q1=16:S=0:T=800:V=0:X=40:Y=17:LOCATE 14,0:COLOR 6:PRINT "
Score           Speed          Time           Ranking";:LOCATE 39,5
1140 PRINT "[o o o o]":RESTORE 1730:A=10:GOSUB 1520:FOR L=1 TO 3:LOCATE 38+2*L,5
:COLOR 2:PRINT "●":SOUND 7,56:A=500:GOSUB 1530:SOUND 7,255:A=500:GOSUB 1530:NEXT
 L:RESTORE 1740:A=7:GOSUB 1520:LOCATE 46,5:COLOR 4:PRINT "●":A=800:GOSUB 1530:GO
SUB 1550
1200 '************************** Main Routine ********************************
1210 K=C:R=RND(1):C=K-(C>1)*(R<.15)+(C<7)*(R>.85):IF K=C THEN 1230
1220 COLOR=(K,1):COLOR=(C,7)
1230 IF S>5000 THEN GOSUB 1410:GOTO 1250
1240 IF S>2250 THEN 1260 ELSE A$=RIGHT$(A$+CHR$(128-R*7*(S<1250)),64):B$=LEFT$(M
ID$(A$,56,1)+B$,64):LOCATE 0,5:COLOR 3:PRINT RIGHT$(A$,1+C*9);"______________";LE
FT$(B$,64-C*9);
1250 IF S>1750 AND T>3 AND F=0 THEN 1260 ELSE LOCATE D(K,F),F+5:PRINT SPC(W(F)):
F=F+V*.01:F=-F*(F<13):LOCATE D(C,F),F+5:COLOR 6:PRINT STRING$(W(F),"_")
1260 V=(250-50*(S>2000)-V)*.06+V+(INP(1)>127)*V*.2:LOCATE X,Y-1:PRINT SPC(8):LOC
ATE X,Y:PRINT SPC(9):X=X+(4-C)*V*8E-03+((INP(0)=55)-(INP(0)=57))*5:Y=18-E-(V>150
)*(150-V)*.033
1270 LOCATE X+2,Y-1:COLOR 7:PRINT " ┌┬─┐";:LOCATE X,Y:COLOR 2:PRINT " ■=■■=■ ";
:IF X<D(C,Y-5) OR X>D(C,Y-5)+W(Y-5)-7 THEN GOSUB 1310
1280 COLOR 7:LOCATE 14,1:PRINT S*10,V,T,Q;Q1;:A=2048-3*V:A(0)=AMOD256:A(1)=A¥256
:A(7)=40-(INP(1)<128)*18:FOR H=0 TO 10:SOUND H,A(H):NEXT:S=S+V*.05:T=T-1:IF T<0
THEN GOSUB 1360
1290 GOTO 1210
1300 '*************************** Crash Routine ******************************
1310 GOSUB 1510:COLOR 2:FOR H=1 TO 10:XR=X+H:XL=X-H:IF XR<79 AND XL>0 THEN LOCAT
EXR,Y:PRINT"◤":LOCATE XR,Y-1:PRINT "◣":LOCATEXL,Y:PRINT"◥":LOCATE XL,Y-1:PRINT "
◢":NEXT
```

★おいしいコーヒーの作りかた――ネッスルコーヒーを用意し，よくお湯をねっする。（北海道札幌市・**小林有14才**）……【**編**：影さん！コーヒーいれたけど砂糖入れる？**影**：ん，マックスウェルわ！**編**：ウッシッシー！】

```
1320 LOCATE 0,Y-1:PRINT SPC(200)
1330 V=0:FOR H2=1 TO 15:A=200:GOSUB 1530:COLOR 6:T=T-1:IF T<0 THEN GOSUB 1360 EL
SE LOCATE 42,1:PRINT T;
1340 NEXT H2:Q=Q+E:Q1=Q1+E:X=(X-43)*.8+43:RETURN
1350 '************************** Points Check ***********************************
1360 IF Q1<1 AND E<4 THEN T=300:E=E+1:Q1=12+E*4+Q1:BEEP:LOCATE 0,19:COLOR 5-(E=4
)*16:PRINT"Extended";4-E;"play";:RETURN ELSE Y=0:LOCATE 0,19:PRINT"Game Over
  ";:V=0:FOR H=1 TO 13:GOSUB 1410:NEXT:SOUND 7,255:COLOR 7:IF Q>10 THEN 1380
1370 LOCATE 25,13:COLOR 7:IF Q>1 THEN PRINT "Excellence!! You are the top level.
" ELSE PRINT "Congratulation You are the CHAMPION!!"
1380 LOCATE 25,14:PRINT "Your rank is";Q;"..Fight and fight!!";:GOSUB 1800:LOCAT
E 27,15:COLOR 23:PRINT "Push [SPACE] ber for start again !"
1390 IF INP(0)=32 THEN 1110 ELSE 1390
1400 '************************** Car Chase **************************************
1410 FOR L=1 TO M:IF S(L)>0 THEN 1430 ELSE IF FIX(R*15)*.5+1=L AND Q>M AND V>200
 THEN R(L)=RND(1)*.92:S(L)=1
1420 GOTO 1480
1430 LOCATE J(L),K(L):PRINT SPC(S(L)*.5+2):J(L)=D(C,S(L))+W(S(L))*R(L):K(L)=S(L)
+5:R(L)=R(L)+(RND(1)-R(L))*E*.05:LOCATE J(L),K(L):COLOR (L+2)MOD7-(L=6):PRINT E$
(S(L)*.5):A=ABS(K(L)-Y):A(10)=(A-15)*(A(3):A(4)=(A(0)+2)MOD 256:A(5)=A(1)
1440 IF K(L)=Y AND J(L)<=X+7 AND J(L)=>X-(Y-5)*.33-2 THEN FOR H=1 TO M:S(H)=S(H)
-1:NEXT:S(L)=0:A(10)=0:GOSUB 1300 ELSE 1460
1450 IF L><5 THEN 1480 ELSE LOCATE 40,Y:COLOR 21:PRINT "Bonus=2000";:Q=Q-E:Q1=Q1
-E:S=S+200:A=5000:GOSUB 1530:LOCATE 40,Y:PRINT SPC(40);:GOTO 1480
1460 S(L)=S(L)+(V(130)-(V>180):IF S(L)>12 THEN Q=Q-1:Q1=Q1-1:S=S-50
1470 IF S(L)>12 OR S(L)<1 THEN S(L)=0:A(10)=0:LOCATE J(L),K(L):PRINT SPC(7)
1480 NEXT:IF S(M)=0 THEN M=M+(M>(T*.01-E-3)*(Q>9)+1)*2+1
1490 RETURN
1500 '************************** Sound Control ********************************
1510 RESTORE 1720:A=13
1520 FOR H=0 TO A:READ D:SOUND H,D:NEXT:RETURN
1530 FOR H=0 TO A:NEXT H:RETURN
1550 A(3)=34:A(4)=A(0)+2:A(5)=A(1):A(6)=22:A(8)=13:A(9)=10:RETURN
1560 A(3)=34:A(6)=22:A(8)=13:A(9)=10:RETURN
1600 '************ Curve Edge,Car Form,Curve Drew & Sound Data ***************
1610 DATA 1,3,2,3,4,3,0,56,16,16,16,255,255,11
1620 DATA -27,436,850,.455,-30,113,152,.495,-77,442,900,.455,-66,83,224,.495,-24
0,500,1100,.465,-285,-18,532,.485,973,-18,532,.485,930,500,1100,.465,754,83,224,
.495,769,442,900,.455,718,113,152,.495,715,436,850,.455
1630 DATA 10,12,14,15,15,15,15,15,14,13,11,10
1640 DATA 19,20,20,20,20,19,18,17,16,14,12,10
1650 DATA 28,27,26,25,24,23,21,19,17,15,13,11
1660 DATA 37,34,32,30,27,25,23,20,18,15,13,11
1670 DATA 46,42,39,35,31,28,25,22,19,16,14,12
1680 DATA 54,48,45,40,35,31,27,24,21,18,15,13
1690 DATA 64,56,50,43,38,33,29,25,22,18,15,12
1700 DATA 11,17,21,26,31,35,40,45,49,55,59,64
1710 DATA [redacted],[redacted],[redacted],[redacted],[redacted],[redacted]
1720 DATA 0,14,0,11,0,7,15,0,16,16,16,0,100,0
1730 DATA 1,1,2,1,4,1,0,56,14,14,14
1740 DATA 129,0,130,0,132,0,0,56
1750 DATA V15T,V12T,V12T,255,R,R,R,1,O5G,O5E,O5C,2,R,R,R,16,G,E,C,16,R,R,R,16,F,
D,O4B,8,G,O5E,O5C,8,F,C,O4A,8,D,O4B,G,8,F,O5D,B,8,G,E,O5C,8,O6D,B,G,1,,,,
1760 DATA V15,V12,V12,,O5C,O4A,O4F,4,R,R,R,8,C,A,F,16,R,R,R,16,C,A,F,4,D,B,G,4,E
,O5C,G,4,R,R,R,8,E,C,G,16,R,R,R,16,E,C,G,4,G,E,O5C,4,O6C,C,E,4,C,G,E,4,C,C,E,4,C
,G,E,4,C,C,E,8,,,,
1800 '****************************** Ending Theme ******************************
1810 RESTORE 1760:PLAY "T128","T128","T128":GOTO 1920
1900 '***************************** Opening Theme *****************************
1910 RESTORE 1750
1920 READ D$,E$,F$,G$:IF D$="" THEN A=1000:GOSUB 1530:RETURN
1930 PLAY D$+G$,E$+G$,F$+G$:GOTO 1920
2000 '************************* Register Contents ******************************
2010 '
2020 '            A      Loop count parameter
2030 '            A(n)   Sound Data scratch
2040 '            C      Road pattern No.
2050 '            D      Data scratch
2060 '            E      Extention play count
2070 '            F      Roadline Y position and flag
2080 '            Hn     Loop counter
2090 '            J(n)   Rival X position
2100 '            K      Road pattern No.  SCRATCH C reg
2110 '            K(n)   Rival Y position
2120 '            L      Rival No.
2130 '            M      Rivals
2140 '            Q      Ranking
2150 '            Q1     Ranking  SCRATCH Q reg
2160 '            R      Random
2170 '            R(n)   Rival X position ratio (Left edge to car / Road width)
2180 '            S      Score
2190 '            S(n)   Rival Y position with offset and flag
2200 '            T      Time
2210 '            V      Speed
2220 '            W(n)   Road width
2230 '            X      Own car X position
2240 '            XR,XL Crash pattern printing location
2250 '            Y      Own car Y position
2260 '            Produce on 12th Nov 83,,2nd edition    "GOKURO-SAMA!"    END
```

★お父さんをあんまりいじめないでよね。(愛媛県西条市・**影の子供14才**)……【**編**：だいたいこの種の手紙は影さんを落とし入れるためのものなんですよね。**影**：知らん**!** **編集長**：クックク一，む，息子よ一**!!** **編**：ドキッ**!**】



MZ-80K/1200/700（SP-5030）用

CARRIER

HAWK SOFT

遊びかた

ルールは，きわめて簡単。ＵＦＯとヘビを避けながら，数字をシューターに拾い集めるとよいのです。

しかし，いろいろと技があって，ややこしい!! 全部バラすとおもしろくなくなるので，その中の重要なことだけ説明しましょう。

まず，バクダンでヘビを殺すことができます。一度目 SPACE を押すと，バクダンが人間のいる位置におかれ，二度目 SPACE を押すと，そのバクダンが爆発します。それでタイミングよく，ヘビを殺してください。

つぎに，DROPER（┯┯┯┯）の使いかた。これは，人間がこの上を通ると，パカッと開きます。これでヘビを転落死させてください。他に説明がいるような技は，別にありません。

なお，ⓐ（ねているヘビ）は通過できます。一度に二つの数字はもてません。ヘビは，一番はしに行くと，消えて別の場所へあらわれる習性があり，ＵＦＯはしつこく追いかけてきます。

ラウンドごとにスロットチャンスもあるので，退屈せずにすむと思います。

CHECKER FLAG

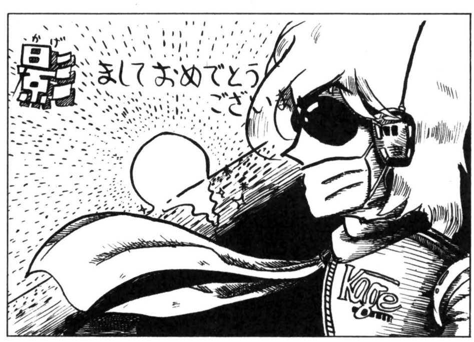
編：どうです，Dr.？　なかなかスバラシイ作品でしょ。

Dr.D：ああ，いかにもＭＺらしい作品じゃ。タイトルも，いいねえ。ぜひ，研究してみたらどうかな

それと，160〜190行は論理式でまとめたほうが，スッキリするな。

影：でも，むずかしいんだよね，私には。

編：だから，オモシロイのかもよ！

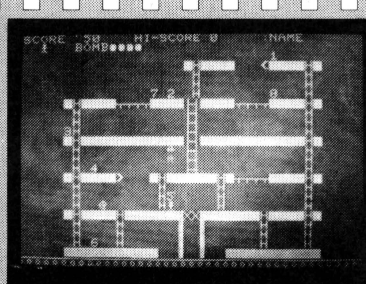


評：カッチョイイ――!!（影）

岐阜県美濃加茂市　MC-A



《写真１》タイトル画面



《写真２》スゴイ!!　おもしろそーだネ！



《写真３》ゲーム・オーバー

MZ-1200/700

★思うっちゃうけどね，たとえばＸ１のキーボードでＰ６ＭＫⅡのプログラムを入れてテープにとったのをＰ６ＭＫⅡに入力してＲＵＮするとちゃんとうごくん？（福岡県遠賀郡・**いなかっぺ大将**）……【**編**：よくわからん！】

CARRIERのプログラム・リスト

```
5 DIMT1$(7),T2$(9):GOSUB1300
8 DIMQX(7),QY(7),Q(7),SL(3),N(3)
9 REM ▒▒ ショキ セッテイ ▒▒
10 V=53248:HI=0:TEMPO7:M$=CHR$(99)+CHR$(99)+CHR$(99)
15 W$="●●●●●"
20 SC=0:MA=3:W=5:L=1:HN=1:UF=3:AM=0
30 FORI=0TO7:Q(I)=1:NEXTI
50 E1$="┬┬┬┬":E2$="┐  ┌"
60 F1$=">    ":F2$="    <"
69 REM ▒▒ ガメン サクセイ ▒▒
70 GOSUB600:E$=E1$:FA$=F1$:FB$=F2$:B0=0:TA=0:HC=10:GOSUB640:GOSUB660:GOSUB670
80 X=18:Y=14:P=V+X+Y*40:SP=PEEK(P):KX=20:KY=1:CO=0
90 U=0:FORI=0TO7:IFQ(I)=1THENU=U+1
94 NEXTI:IFU=8THENFORJ=0TO7:Q(J)=-1:NEXTJ
96 GOSUB700:GOSUB680:IFQ(0)=-1THENFORI=0TO7:Q(I)=0:NEXTI
97 IFL>2THENHN=2
98 IFL>4THENHN=3
99 REM ▒▒ メイン ▒▒
100 GOTO750
140 CO=CO+1:IFCO/UF=INT(CO/UF)THEN900
145 SS=P
150 POKE17828,0:GETG$
160 IF(G$="H")*(PEEK(P-1)<>67)THENX=X-1
170 IF(G$="K")*(PEEK(P+1)<>67)THENX=X+1
180 IF(G$="U")*(SP<>0)THENY=Y-1
190 IF(G$="M")*(PEEK(P+40)<>67)THENY=Y+1
200 IF(G$=" ")*(W>0)THENGOSUB450
210 P=V+X+Y*40:PP=PEEK(P)
215 IF(PP=223)+((O=1)*(PEEK(P-40)=223))THENHC=8:GOTO540
220 IF(O=0)*(PP<41)*(PP>32)THENMUSIC"B0‾B0":GOSUB400
230 POKESS,SP
235 IFO=1THENPOKESS-40,SN:SN=PEEK(P-40)
240 SP=PEEK(P)
245 IF(PP=85)*(HC=1)THENSP=SK
250 POKEP,202:P4=PEEK(P+40)
260 IFO=1THENPOKEP-40,NU
270 IFP4=0THEN500
275 IF(P4=71)*(SP=0)THENGOSUB450
277 IF(O=1)*(P4=109)THENSC=SC+(NU-32)*20:GOTO580
280 IFP4=95THENTA=1
290 IF(TA=1)*(P4=67)THENE$=E2$:GOSUB640:TA=0:C=5+L
300 IFC>0THENC=C-1:IFC=0THENE$=E1$:GOSUB640
310 IF(P4=87)+(P4=81)THEN360
350 CURSOR6,0:PRINTSC:GOTO100
359 REM ▒▒ コンベア ▒▒
360 IFP<V+200THEN380
365 IFP4=87THENFA$=F2$:X=X+3
370 IFP4=81THENFA$=F1$:X=X-3
375 GOSUB660:GOTO350
380 IFP4=87THENFB$=F2$:X=X+3
385 IFP4=81THENFB$=F1$:X=X-3
390 GOSUB670:GOTO350
399 REM ▒▒ ナンバー テイク ▒▒
400 NU=PEEK(P):POKEP,0:SN=PEEK(SS-40):O=1:SC=SC+(NU-32)*10
410 RETURN
449 REM ▒▒ バクダン ▒▒
450 IFB0=1THENW=W-1:GOTO470
460 B3=SP:SP=71:B=P:B0=1:USR(62):CURSOR10,1:PRINTLEFT$(W$,W-1);" "
465 IFB3=85THENB3=SK:SK=71
466 RETURN
470 B1=PEEK(B-1):B2=PEEK(B+1):POKEB-1,249:POKEB,253:POKEB+1,246
475 MUSIC"_E0_#D0_D0_#C0_C0"
480 IF(PEEK(P)>240)+((O=1)*(PEEK(P-40)>240))THEN540
485 IFMP=71THENMP=B3
490 IFPEEK(H)>240THENMUSIC"‾B0B0_B0":HC=0:SC=SC+100
495 POKEB-1,B1:POKEB,B3:POKEB+1,B2:B0=0
496 IFHC=0THENIFSK=71THENSK=B3
497 IFHC=0THENPOKEH,SK:HC=10
498 RETURN
499 REM ▒▒ テンラク ▒▒
500 Y=Y+1:POKEV+X+(Y-1)*40,0
510 POKEV+X+Y*40,205
520 IFPEEK(V+X+(Y+1)*40)<>0THEN540
530 GOTO500
540 O=0:MUSIC"‾B5R9R7"
550 FORI=Y-1TO2STEP-1:CURSORX,I:PRINT" ▒▒▒   "
555 CURSORX,I-1:PRINT"o▒▒▒,r";CHR$(99);"ら":MUSIC"_C3":NEXTI
560 MA=MA-1:IFMA>0THEN70
564 REM ▒▒ ゲーム オーバー ▒▒
565 CURSOR15,13:PRINT"GAME▒OVER"
570 FORI=0TO2500:NEXTI:GOTO1100
579 REM ▒▒ ナンバー プット ▒▒
580 MUSIC"E0_E0E0":IFNU>36THEN585
582 POKEV+19+(20+(NU-33))*40,NU
583 POKEP-40,0:GOTO590
585 POKEV+20+(20+(NU-37))*40,NU
586 POKEP-40,0
590 Q(NU-33)=1:O=0
592 R=0:FORJ=0TO7:IFQ(J)=1THENR=R+1:NEXTJ:IFR=8THEN1000
595 GOTO280
599 REM ▒▒ ガメン ヒョウジ ▒▒
600 PRINT"▒▒       BOMB▒▒            ▒H▒▒▒▒     ▒▒▒▒H▒"
601 PRINT"                          H            H
602 PRINT"                          H            H
603 PRINT"                          H            H
604 PRINT"     ▒H▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒H▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒H▒
605 PRINT"      H             H          H
606 PRINT"      H             H          H
607 PRINT"      H             H          H
608 PRINT"     ▒H▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒H▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒H▒
609 PRINT"      H             H          H
610 PRINT"      H             H          H
611 PRINT"      H             H          H
612 PRINT"     ▒H▒▒▒▒    ▒H▒▒▒▒▒▒H▒    ▒▒▒▒H▒
613 PRINT"      H        H       H       H
614 PRINT"      H        H       H       H
615 PRINT"      H        H       H       H
616 PRINT"     ▒H▒▒▒▒H▒▒▒▒▒▒▒<>▒▒▒▒▒▒▒H▒▒▒▒H▒
617 PRINT"      H   H     ▌ ▌       H    H
618 PRINT"      H   H     ▌ ▌       H    H
619 PRINT"      H   H     ▌ ▌       H    H
620 PRINT"     ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒  ▌ ▌  ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
621 PRINT"▒SCORE        HI-SCORE         :NAME"
622 CURSOR21,0:PRINTHI:FORI=1TO3:POKEV+33+I,N(I):NEXTI
623 CURSOR2,1:PRINTLEFT$(M$,MA-1)
624 CURSOR10,1:PRINTLEFT$(W$,W)
625 FORI=960TO999:POKEV+I,229:NEXTI
640 CURSOR11,7:PRINTE$;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";E$
645 CURSOR25,15:PRINTE$
650 RETURN
660 CURSOR11,15:PRINTFA$
665 RETURN
670 CURSOR25,3:PRINTFB$
675 RETURN
679 REM ▒▒ ナンバー ハイチ ▒▒
680 FORI=0TO7
681 IFQ(I)=0THEN688
682 IFQ(I)=1THEN690
685 IFI>5THENQX(I)=INT(RND(1)*30)+4:QY(I)=INT(RND(1)*10)
686 IFI<6THENQX(I)=INT(RND(1)*39):QY(I)=2+I*4
```

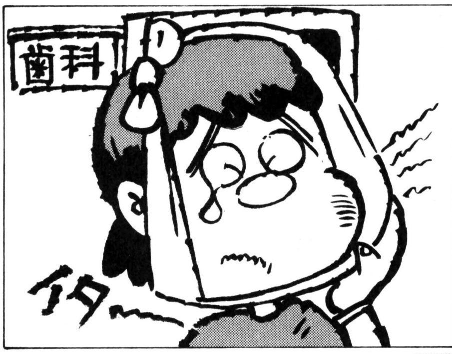
★あるパソコンが妊娠して名前を変えた。その名もコドモミゴモール64，チャンチャン／（静岡県焼津市・ししどぜう16才）……【影：なにがチャンチャンだ／とても現実ばなれすぎて，まるでベーマガじゃないか。なっ／】

```
687 IF(PEEK(V+QX(I)+QY(I)*40)<>0)+(PEEK(V+QX(I)+(QY(I)+1)*40)<>67)THEN685
688 POKEV+QX(I)+QY(I)*40,33+I
690 NEXTI:RETURN
700 FORI=0TO7
705 IFQ(I)=1THENGOSUB710
706 NEXTI:RETURN
710 IFI<4THENPOKEV+19+(20+I)*40,I+33
715 IFI>3THENPOKEV+20+(16+I)*40,I+33
720 RETURN
749 REM ▒▒▒ ｽﾈｰｸ ▒▒▒
750 IFHC>1THEN800
760 SH=H:H=H+HH:POKESH,SK:SK=PEEK(H)
762 IFSK=199THENSK=MP
765 IF(OT=0)*(PEEK(H+40)=0)THENHC=10:GOTO140
770 POKEH,223
775 IF(PEEK(P)=223)+((O=1)*(PEEK(P-40)=223))THENGOTO540
780 IFPEEK(H+40)=95THENOT=1
781 IF(OT=1)*(PEEK(H+40)=67)THENOT=0
782 IF(OT=1)*(PEEK(H+40)=0)THEN790
785 GOTO140
790 FORI=H+40TOH+120STEP40:POKEI-40,SK:SK=0:POKEI,223:MUSIC"R1":NEXTI
792 POKEH+120,107:MUSIC"A0"A0A0":SC=SC+50:POKEH+120,0:HC=10:GOTO140
800 IFHC<10THEN850
810 HX=INT(RND(1)*30)+5
820 IFPEEK(P+40)<>67THEN840
830 HY=Y
840 H=V+HX+HY*40:IF(PEEK(H+40)=0)+(PEEK(H)>198)THEN810
841 IFHX>XTHENHH=-1
842 IFHX<XTHENHH=1
845 HC=9:SK=PEEK(H):GOTO140
850 POKEH,85
860 HC=HC-HN:GOTO140
899 REM ▒▒▒ ﾕｰ.ｴﾌ.ｵｰ ▒▒▒
900 SM=KM
905 IFKX>XTHENKX=KX-1
910 IFKX<XTHENKX=KX+1
920 IFKY>YTHENKY=KY-1
930 IFKY<YTHENKY=KY+1
940 KM=V+KX+KY*40
945 POKESM,MP:MP=PEEK(KM)
946 IF(MP=223)+(MP=85)THENMP=SK
950 POKEKM,199:IF(PEEK(P)=199)+((O=1)*(PEEK(P-40)=199))THEN970
960 GOTO145
970 IFPEEK(P)=199THENKM=0
975 IFPEEK(P-40)=199THENKM=0
980 GOTO540
999 REM ▒▒▒ ｽﾛｯﾄﾏｼﾝ ▒▒▒
1000 FORI=0TO1500:NEXTI
1003 FORJ=1TO3
1005 FORI=2TO23:CURSOR0,I:PRINT"                                        ":NEXTI
1010 CURSOR12,3:PRINT"CONGRATULATION!":MUSIC"C1E1G1C1E1G1C1E1G1R9R9"
1020 CURSOR11,5:PRINT"TRY! SLOT MACHINE"
1030 CURSOR16,6:PRINT"┬─┬─┬▒▒▒▒▒▒▒|  |  |▒▒▒▒▒▒▒└─┴─┴─┘"
1040 GETG$:IFG$="S"THEN1050
1045 CURSOR12,9:PRINT"PUSH! [S] START"
1047 GOTO1040
1050 GETG$:FORI=1TO3:SL(I)=INT(RND(1)*7)+1
1055 POKEV+295+I*2,SL(I):NEXTI:CURSOR12,9:PRINT"PUSH! [S] STOP!"
1060 CURSOR12,9:PRINT"                 ":IFG$="S"THEN1070
1065 GOTO1050
1070 IF(SL(1)=SL(2))*(SL(2)=SL(3))THENMUSIC"‾C2‾C2‾C2":BN=10:GOTO1075
1071 IF(SL(1)=SL(2))+(SL(2)=SL(3))THENMUSIC"C2C2C2":BN=5:GOTO1075
1072 IF(SL(1)=1)+(SL(3)=1)THENMUSIC"_C2_C2_C2":BN=1:GOTO1075
1073 BN=0
1075 FORI=0TO1500:NEXTI
```

```
1080 CURSOR8,12:PRINTL*100;" × ";BN;" = ";L*100*BN;" PTS":SC=SC+L*100*BN
1085 CURSOR6,0:PRINTSC
1090 FORI=0TO3000:NEXTI:NEXTJ
1091 IF(SC>3000)*(AM=0)THENMA=MA+1:AM=1
1094 L=L+1:CURSOR10,16:PRINT"CHALLENGE! STAGE";L:MUSIC"R9R9":W=5
1095 IFL>2THENHN=2:UF=2
1096 IFL>4THENHN=3
1097 IFL>6THENHN=5
1098 GOTO30
1099 REM ▒▒▒ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ▒▒▒
1100 IFSC<=HITHENPRINT"▒":GOTO1250
1110 HI=SC
1111 PRINT"▒▒▒▒▒"
1112 PRINTTAB(11);"THE  HIGHEST  SCORE
1113 PRINT:PRINTTAB(17);HI
1114 PRINT:PRINTTAB(11);"INPUT YOUR NAME (3)▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒H<[J]>K"
1115 PRINT
1116 PRINT"    ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ.,/?*♥"
1120 AX=4:A=1
1130 GETT$:CURSORAX,13:PRINT"▒▒   ▒▒↑"
1150 IFT$="J"THENN(A)=PEEK(V+AX+13*40):GOSUB1200:IFA=4THEN1250
1160 IF(T$="H")*(AX>4)THENAX=AX-1:GOTO1130
1170 IF(T$="K")*(AX<35)THENAX=AX+1:GOTO1130
1180 GOTO1130
1200 POKEV+17+A+17*40,N(A):A=A+1:RETURN
1250 CURSOR15,20:PRINT"GAME OVER"
1260 CURSOR12,22:PRINT"PUSH 'S'  REPLAY"
1270 GETT$:IF(T$="S")=0THEN1270
1280 GOTO20
1299 REM ▒▒▒ ﾀｲﾄﾙ ﾋｮｳｼﾞ ▒▒▒
1300 T1$(0)=" ◣   ◣   ◣   ◣   ◣ ◣   ◣  "
1301 T1$(1)=" ▒◣  ▒◣  ▒◣  ▒◣  ▒ ▒◣  ▒◣ "
1302 T1$(2)=" ▒▀◣ ▒▀◣ ▒▀◣ ▒▀◣ ▒ ▒▀◣ ▒▀◣"
1303 T1$(3)=" ▒_▒_▒_▒_▒_▒_▒_▒_▒_▒___▒_▒"
1304 T1$(4)=" ▒ ◥ ▒ ▒ ▒◢◤ ▒◢◤ ▒ ▒◣  ▒◢◤"
1305 T1$(5)=" ▒ ◣ ▒▒ ▒▀◣ ▒▀◣ ▒ ▒    ▒▀◣"
1306 T1$(6)=" ▒▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒▒ ▒ ▒"
1307 T1$(7)="      C A R R I E R      "
1310 T2$(0)="    HAWK SOFT CO.,LTD.
1311 T2$(1)="
1312 T2$(2)="          ---- CARRIER
1313 T2$(3)="          ---- MOVE SNAKE
1314 T2$(4)="          ---- STOP SNAKE
1315 T2$(5)="          ---- U.F.O
1316 T2$(6)="          ---- CONVEYER
1317 T2$(7)="          ---- DROPER
1320 PRINT"▒":FORJ=1TO13:FORI=0TO7
1330 CURSOR7,I:PRINTLEFT$(T1$(I),J);SPC(26-J*2);RIGHT$(T1$(I),J)
1340 NEXTI:NEXTJ
1350 FORI=0TO7:FORJ=1TO26
1360 CURSOR7,9+I:PRINTLEFT$(T2$(I),J)
1370 NEXTJ:NEXTI
1380 CURSOR11,11:PRINTCHR$(99);"▒▒";CHR$(105);"▒▒▒▒▒";CHR$(96)
1385 CURSOR10,15:PRINT">  <▒▒▒▒▒┬┬┬┬"
1390 CURSOR9,17:PRINT"U▒▒×▒▒▒▒H×××K▒▒▒▒×▒▒M▒▒▒▒SPACE▒▒▒▒▒▒*BOMB"
1400 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒"
1410 PRINTTAB(19);"
1411 PRINTTAB(19);" 1ｶﾗ8ﾉｽｳｼﾞｦﾄﾘ､
1412 PRINTTAB(19);" ｼﾀﾉｼｭｰﾀｰﾍｽﾃﾙﾉｶﾞ
1413 PRINTTAB(19);" ｷﾐﾉｼｺﾞﾄﾀﾞ｡
1414 PRINTTAB(19);" ﾀﾀﾞｼ､SNAKEﾄUFO
1415 PRINTTAB(19);" ﾆｷｦﾂｹﾛ!
1416 PRINTTAB(19);"  PUSH [S] KEY
1420 GETT$:IFT$="S"THENRETURN
1430 GOTO1420
```

MZ-1200/700

★★わかった。文頭に「★」マークを書くとボツにならないんだ！(栃木県黒磯市・**野田口　聡**)……【**編**：そうなんです！といったらウソになります。けど，こうして載ってるてことはどういうことなの？**影**：無責任！】



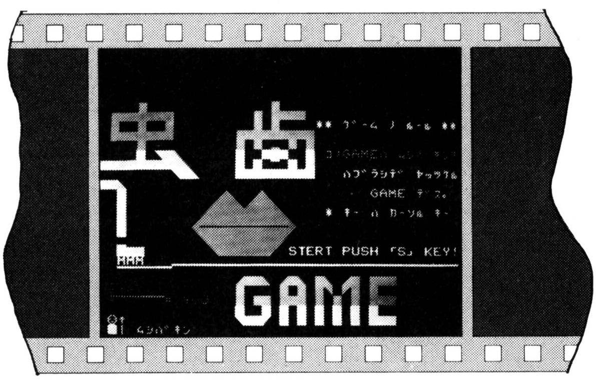
MZ-700(S-BASIC)用

虫歯ゲーム

へのへのへ太郎

これは，寒さきびしき12月の始めにおこったできごとである。

2時45分。影さんは，日に一度の3時のおやつを目の前に，すこし興奮ぎみであった……その時である。「イタイ！」影さんは激しい歯痛に襲われた。「3時のおやつを目の前にして……」，影さんの目にはあざけ笑うDr.，編，編集長の顔がうかんでいた。涙が彼のほほをぬらした。しかし彼は勇気をふりしぼり，ハブラシをにぎりしめ虫歯菌に立ち向かうのであった。



《写真1》しゃれたタイトルですな

ゲーム内容

簡単でランダムに動いている，ムシバ菌の頭をハブラシでこするだけです。10回こすると，1面クリアです。ムシバ菌に歯を3回かじられると，GAME OVERです。3面ごとに，コーヒー・タイムがあって，このときかじられた歯は，0にもどります。ハイ・スコアはネーミングができます。

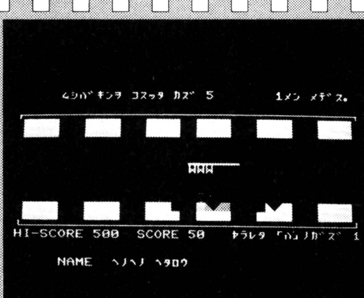
キー操作

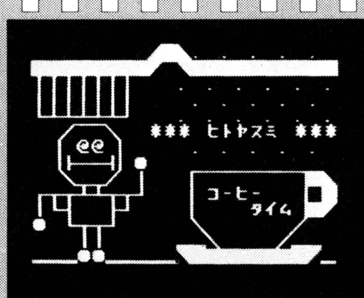
カーソル・キーで上下左右に動きます。

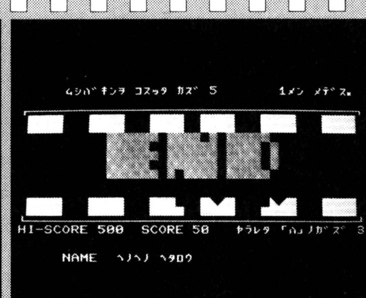
プログラムの説明

POKE＄3444，0で，キーは押しっぱなしで動きます。

IF文がほとんどなので，入力がめんどうですががんばってください。







《写真2》ゴシゴシ！歯をみがこう！

《写真3》コーヒー・ブレイクだど！

《写真4》エンド。あーあ，おもしろかった

★何とそこには三千年前に栄えた「電波帝国」の遺跡があった。その壁には珍獣「影」が描かれていた——。(12月号P.94より)(愛知県新城市・**白井雅憲14才**)……**【影：珍獣とは失礼な！どうせなら怪獣か猛獣にしろ！】**

CHECKER FLAG

Dr.D：550～660行は，簡単に２行にちぢめることができるぞ。

編：わかった！　ＯＲを使うんでしょ。

Dr.D：そのとおり。だが，Ｓ－ＢＡＳＩＣでは，ＩＦ文中で＋をＯＲの代わりに使えるのは知ってたかな？

編：知りませんでした！

影：知るわけないでしょ！

Dr.D：おっ，投げやりな態度!!

影：投げやり？　♪チャンチャチャ～ンチャチャチャチャカチャ～ン♪

編：完全にカンチガイしてる!!

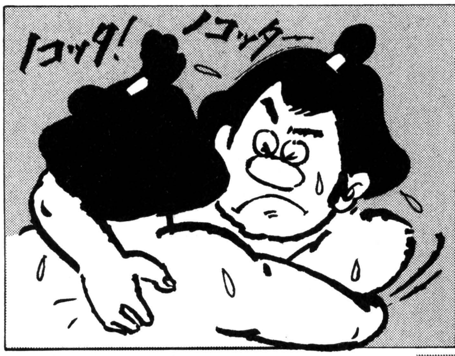
虫歯ゲームのプログラム・リスト

```
1 V=2:W=0:COLOR,,7,0:N$="ヘノヘノ ヘマロウ"
5 HS=500:T=30:M=0:SC=0:TEMPO5
10 M1$="R0D3GBA5D5R3"
20 M2$="D3A+CB4+C2A3D2R0"
30 M3$="G5A3B+C5B3G3D5G3BAAG5"
40 M7$="+C+D+E+F+G+A+B"
50 M8$="-C0-#CC#C+C+#C+D+B"
100 PRINT"▣"
110 CURSOR10,10:PRINT[0,2]"▒▒◤◥▒◤◥▒"
115 CURSOR10,11:PRINT[0,2]"▒◤    ▼   ◥"
120 CURSOR10,12:PRINT[0,2]"▒◤           ◥"
130 CURSOR10,13:PRINT[0,2]"◤____________◥"
140 CURSOR10,14:PRINT[0,2]"◣            ◢"
150 CURSOR10,15:PRINT[0,2]"▒◣          ◢"
160 CURSOR10,16:PRINT[0,2]"▒▒◣        ◢"
170 CURSOR0,1
180 PRINT[4,]"     ▒                ▒ "
190 PRINT[4,]" ▒▒▒▒▒▒▒            ▒ ▒▒▒▒"
200 PRINT[4,]" ▒   ▒   ▒          ▒ ▒    "
210 PRINT[4,]" ▒▒▒▒▒▒▒          ▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
220 PRINT[4,]"     ▒            ▒ ▒ ▁ ▒ ▒"
230 PRINT[7,]"     ▒ ◥▒◣        ▒  ▒▒▒  ▒"
240 PRINT[7,]"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒◣       ▒ ▒ ▔ ▒ ▒"
250 PRINT[7,]"          ◥▒◣     ▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
260 CURSOR0,19
270 PRINT[4,]TAB(15)"◢▒▒◣ ◢▒◣ ▒◣ ◢▒ ▒▒▒"
280 PRINT[4,]TAB(15)"▒     ▒ ▒ ▒◥ ◤▒ ▒ "
290 PRINT[4,]TAB(15)"▒ ▒▒ ▒▒▒ ▒ ▒ ▒ ▒▒▒"
300 PRINT[7,]TAB(15)"▒  ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒"
310 PRINT[7,]TAB(15)"◥▒◤ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒▒▒"
320 A=34
330 CURSORA,17:PRINT"▬▬▬▬▬▬"
334 CURSOR0,9:PRINT[5,]"▒▒◣"
340 CURSORA,18:PRINT"WWW    "
350 A=A-1:IFA>2 THEN 330
355 MUSIC M1$,M2$,M3$:TEMPO7:B=2:A=10:CURSOR2,18:PRINT"▔▔▔▔▔▔▣▣▣▣▣▣MMM    "
356 CURSORB,A:PRINT"▒":MUSIC"R0"
357 A=A+1:IF A<16 THEN 356
358 CURSORB,A:PRINT"▒":MUSIC"R0":B=B+1:IFB<5THEN358
359 CURSOR2,15:PRINT"▁":GOTO2000
360 GETA$
370 IFA$="S"THENMUSICM7$,M7$,M7$:GOTO400
380 CURSOR21,16:PRINT"STERT PUSH 「S」 KEY!"
390 GOTO 360
400 PRINT"▣":A=34:B=10:K=10
410 A$="▒▒▒▒":B$="▒◤◥▒"
420 D$="WWW▣▣▣▣______":E$="MMM▣▣▣▣▔▔▔▔▔":R$="    ▣▣▣▣        ":T$="    ▣▣▣▣       "
430 CURSOR0,5:PRINT"┌──────────────────────────────────┐"
470 CURSOR0,17:PRINT"└──────────────────────────────────┘"
480 CURSOR0,6:PRINT" ▒▒▒▒   ▒▒▒▒   ▒▒▒▒  ▒▒▒▒   ▒▒▒▒   ▒▒▒▒ "
485 CURSOR0,16:PRINT" ▒▒▒▒   ▒▒▒▒   ▒▒▒▒  ▒▒▒▒   ▒▒▒▒   ▒▒▒▒ "
490 CURSOR1,7:PRINTA$:CURSOR15,7:PRINTA$
500 CURSOR8,7:PRINTA$:CURSOR21,7:PRINTA$
510 CURSOR28,7:PRINTA$:CURSOR35,7:PRINTA$
520 CURSOR1,15:PRINTA$:CURSOR15,15:PRINTA$
530 CURSOR8,15:PRINTA$:CURSOR21,15:PRINTA$
540 CURSOR28,15:PRINTA$:CURSOR35,15:PRINTA$
541 CURSOR14,18:PRINT"SCORE";SC
542 CURSOR0,18:PRINT"HI-SCORE";HS
543 CURSOR25,18:PRINT"ヤラレタ 「ハ」ノカズ";J;
545 IFJ=3THEN1400
546 CURSOR5,3:PRINT"ムシバキンヲ コスッタ カズ";P
547 CURSOR5,21:PRINT"NAME  ";N$
548 IFP=10THEN900
549 CURSOR29,3:PRINTW+1;"メン メデス。";
550 IF(T=1)*(K=8)THEN 1000
560 IF(T=15)*(K=8)THEN1000
```

★ＰＢ－100でＳＥＴＦ①［EXE］とするとホラ！君のもＪＲ－100(割り算すればすぐわかる)。(奈良県橿原市・Oh！ＰＢ)……【**編**：さっそくやってみてください。それでもおかしかったら，編集部では責任持てません。】

```
570 IF(T=8)*(K=8)THEN 1000
580 IF(T=21)*(K=8)THEN1000
590 IF(T=28)*(K=8)THEN1000
600 IF(T=35)*(K=8)THEN1000
610 IF(T=1)*(K=14)THEN1100
620 IF(T=15)*(K=14)THEN1100
630 IF(T=8)*(K=14)THEN1100
640 IF(T=21)*(K=14)THEN1100
650 IF(T=28)*(K=14)THEN1100
660 IF(T=35)*(K=14)THEN1100
670 Y=INT(4*RND(1))+1
675 CURSORT,K:PRINT"  ■■■  "
680 IF(Y=1)*(T>1)THENT=T-1
690 IF(Y=2)*(T<38)THENT=T+1
700 IF(Y=3)*(K>8)THENK=K-1
710 IF(Y=4)*(K<14)THENK=K+1
720 CURSORT,K:PRINT[V,]CHR$(104)"↑■■■|"
721 IF B>10THEN CURSORA,B:PRINTR$
722 IF B<11THEN CURSORA,B:PRINTT$
730 GET A$:POKE$3444,0
740 IF(A$="■")*(B>8)THEN B=B-1
750 IF(A$="■")*(B<14)THENB=B+1
760 IF(A$="■")*(A>1)THEN A=A-1
770 IF(A$="■")*(A<35)THENA=A+1
780 IF B>10THEN CURSORA,B:PRINTD$
790 IF B<11THEN CURSORA,B:PRINTE$
800 IF(A=T)*(B=K)THEN1800
803 IF(A+1=T)*(B=K)THEN1800
804 IF(A+2=T)*(B=K)THEN1800
810 GOTO 550
900 M=M+3:T=30:W=W+1:P=0:X=1:T=T-M:IFT=0THENT=30
905 V=V+1:U=U+1:IFV=7THENV=2
908 CURSOR10,4:PRINT[2,0]W;"メン クリヤ-":CURSOR10,10:PRINT[2,]"*** ボ-ナス ! ***"
909 IF U=3THEN 2100
910 X=X+1:SC=SC+1:IFX=101THENP=0:GOTO400
915 CURSOR  14,18:PRINT"SCORE=";SC
920 MUSIC"+F0":GOTO 910
1000 MUSIC"-G0":J=J+1
1010 CURSORT,K-1:PRINT"■■■■■■■■■  ":K=K+2:CURSORT,K-1:PRINT"  "
1020 GOTO541
1100 MUSIC"-F0":J=J+1
1110 CURSORT,K+1:PRINT"■■■■■■■■■  ":K=K-2:CURSORT,K:PRINT"  "
1120 GOTO541
1400 COLOR,,3:CURSOR10,8:PRINT"▒▒▒▒ ▒▒▒ ▒ ▒▒▒▒"
1410 CURSOR10,9:PRINT"▒▒▒   ▒▒▒▒ ▒▒▒ ▒"
1420 CURSOR10,10:PRINT"▒▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒ ▒"
1430 CURSOR10,11:PRINT"▒▒▒   ▒▒▒▒ ▒▒▒ ▒"
1440 CURSOR10,12:PRINT"▒▒▒▒ ▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒ "
1445 TEMPO 4:MUSIC"R1D4R0D3R0D1R0D5F4E0R0E4D0R0D4#C1D7"
1447 MUSIC"-C0-#C-C-#C-C-#C-C-#C-C-#C-C-#C-C-#C-C-#C-C-#C-C2"
1450 PRINT:IF SC>HS THEN HS=SC:CURSOR5,22:INPUT"NAMEING";N$
1460 COLOR,,7:CURSOR10,14:PRINT"TRT AGAIN?(Y/N/L)"
1470 GET A$
1480 IF A$="Y"THENTEMPO7:SC=0:U=0:P=0:T=30:K=10:J=0:W=0:M=0:GOTO400
1490 IF A$="N"THEN POKE$3444,255:PRINT"■":GOTO2310
1500 IF A$="L"THEN PRINT"■":LIST:POKE$3444,255:END
1510 GOTO 1470
1800 CURSORA,B:PRINT[6,]"***":MUSIC"+G0E":P=P+1:SC=SC+10:GOTO541
2000 CURSOR24,3:PRINT[3,]"** ゲ-ム ノ ル-ル **"
2010 CURSOR24,6:PRINT[4,]" コノGAMEハ ムシカ゛キンヲ"
2020 CURSOR24,8:PRINT[5,]"   ハブ゛ラシテ゛ ヤッツケル"
2030 CURSOR24,10:PRINT[6,]"       GAME テ゛ス。"
2040 CURSOR24,12:PRINT[3,]" * キ- ハ カ-ソル キ-"
2050 CURSOR1,20:PRINT[2,]"MMM■■■▔▔▔▔▔▔= YOU!"
2070 CURSOR1,23:PRINT[3,]CHR$(104)"↑■■■| ムシカ゛キン";
2090 GOTO360
2100 PRINT"■":CURSOR0,5
2110 PRINTTAB(9)"          ◢■◣. . . . . .  "
2120 PRINTTAB(9)"■■■■■■■■◤▔◥■■■■■■■■■■"
2130 PRINTTAB(9)"|||||||     . . . . . . ."
2140 PRINTTAB(9)"|||||||     . . . . . . ."
2150 PRINTTAB(9)"└┴┴┴┴┴┘"
2160 PRINTTAB(9)"   ╱▔▔╲    *** ヒトヤスミ ***"
2170 PRINTTAB(9)"  | oo |    . . . . . . ."
2180 PRINTTAB(9)"  |├─┤| ●              "
2190 PRINTTAB(9)"   ╲__╱ |  ┌────────◣"
2200 PRINTTAB(9)"┬┬┬┴┴┬┬┬   |コ-ヒ-  |■"
2210 PRINTTAB(9)"|┤   ├     |  タイム ■◤"
2220 PRINTTAB(9)"● └┬┬┘      ╲      ╱  "
2230 PRINTTAB(9)"    ||      ▁╲    ╱▁  "
2240 PRINTTAB(9)"▁▁▁●●▁▁▁▁▁◥■■■■■■■◤▁"
2250 SC=SC+100:J=0:U=0:J=0:TEMPO6
2260 M4$="R5A3GR0G5R5"
2270 M5$="R9R0"
2280 M6$="R3B3A5B3AGBR0B9"
2290 MUSIC M4$,M5$,M4$,M5$,M4$,M6$,M5$,M4$,M5$,M6$,M6$,M5$,M7$,M7$,M7$,M7$,M8$
2300 GOTO400
2310 CURSOR 16,10:PRINT[7,]"GOOD BY !"
2320 CURSOR 0,22:END
```


★アルコン族は金持ちだって!?私はここ4年切符以外の自動販売機のボタンを押したことないぞ!!（神奈川県横浜市・**水田一彦13才**）……**【影**：自動販売機はキライだ。この間コーヒーを買ったら，後からコップが出た。**】**



MZ-700(Hu-BASIC)用

はっけよい のこった

和田　隆司

はっけよい，のこった

Dr.が，ビデオ・ゲームの中にも日本文化を取り入れるべきだとおっしゃっていたので，日本の競技である相撲をゲームにしました。

遊びかた

J，K，Lのキーを使って右の力士を操作してください。J－押す，K－投げる，L－はたく，キー－を押さない－様子を見る，です。

勝ち越すと，また一場所相撲が取れます。始めは難しいかもしれませんが，やっているうちに，状況に応じた技の使いかたがわかってきます。

プログラムについて

160行と810行は，FOR　TO～NEXTで別にかまわないのですが，個人的に好きではないのでWHILE～WENDを使ってみました。450，470行のREPEAT～UNTILも，同じくループ命令です。前者はWHILEで，後者はUNTILで，ループを抜け出す判断をします。

CHECKER FLAG

Dr.D：相撲のゲームだな。それにしても，ユニークなのが，バイオリズムで体調を表示してるところだ。

編：編集部も，このプログラムを応用して，1日の仕事量を決めたらおもしろいですね。

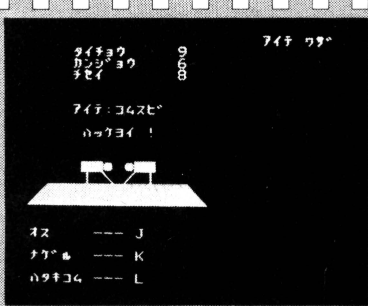
影：それ，大賛成!!

編集長：まあ，ムリだろうな。キミたちみたいな野蛮な動物には，バイオリズムは通用せんよ。

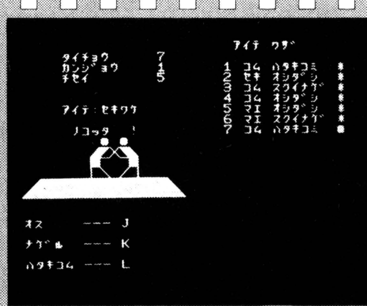


静岡市　T.U

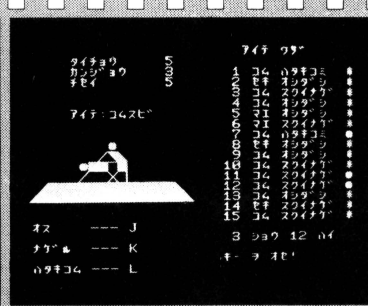
評…値上げ—むしろ読者の反響にネを上げそー！(編)



《写真1》みあって，みあって！



《写真2》はっけよい，のこった!!



《写真3》10番対戦して勝敗を決めます

★最近パクパクモンスターがバグバグモンスターに見えてとても困っています。どなたかキンチョール，だめだったらハエトリ紙を下さい。(東京都目黒区・**河田正樹12才**)……**【編：え～い，頭の中がウニウニウニ!!】**

はっけよい，のこったのプログラム・リスト

```
5  '### ﾊｯｹﾖｲ ﾉｺｯﾀ BY TAKASHI.W ###
10 DIM CR$(3)
20 DEF FNA(A)=INT(RND(1)*A)+B
25 SC=0
30 CLS:V=0:D=0:G=0:YA=2
35 '======= ﾄﾞﾋｮｳ & ｾﾂﾒｲ ｦ ｶｸ ==
40 LOCATE 6,14:PRINT "◢"+STRING$(13,"▓")+"◣"
50 PRINT TAB(5);"◢"+STRING$(15,"▓")+"◣"
60 PRINT TAB(5);"▓▓ｵｽ    --- J "
70 PRINT TAB(5);"▓ﾅｹﾞﾙ   --- K "
80 PRINT TAB(5);"▓ﾊﾀｷｺﾑ --- L "
90 LOCATE 27,1:PRINT "ｱｲﾃ ﾜｻﾞ"
120 '====== ｹﾞ-ﾑ ｶﾞ ﾊｼﾞﾏﾙ ======
160 WHILE G<15
170 X=8:G=G+1
180 LOCATE 10,9:PRINT "ｷ- ｦ ｵｾ!";
190 GOSUB 1100
220 CONSOLE 10,4,0,25:CLS:CONSOLE
230 GOSUB 4500:GOSUB 1200
240 '====== ﾊﾞｲｵﾘｽﾞﾑ      =======
250 B=4:P=FNA(6)
260 B=1:E=FNA(9)
270 B=3:I=FNA(7)
280 PI=P/2+E/6+I/3
290 LOCATE 9,2:PRINT "ﾀｲﾁｮｳ     ";P
300 LOCATE 9,3:PRINT "ｶﾝｼﾞｮｳ    ";E
310 LOCATE 9,4:PRINT "ﾁｾｲ       ";I
320 '====== ﾀｲｾﾝｱｲﾃ       =======
330 B=INT((V+4)/3):Y=FNA(5)
340 ON Y GOTO 350,350,360,370,360,370,380,390,370,390
350 Y$="ﾏｴｶﾞｼﾗ":PY=4  :GOTO 400
360 Y$="ｺﾑｽﾋﾞ ":PY=4.5:GOTO 400
370 Y$="ｾｷﾜｹ  ":PY=5  :GOTO 400
380 Y$="ｵｵｾﾞｷ ":PY=6  :GOTO 400
390 Y$="ﾖｺﾂﾞﾅ ":PY=6.5
400 LOCATE 9,7:PRINT "ｱｲﾃ:";Y$
410 '====== ｽﾓｳｦ ﾄﾙ       =======
420 LOCATE 10,9:PRINT "ﾊｯｹﾖｲ ! ":PLAY "R7"
430 LOCATE 10,9:PRINT "ﾉｺｯﾀ  ! ":BEEP
440 '------- ｷ- ｶﾗ ﾆｭｳﾘｮｸ --------
445 A=0
450 REPEAT:A=A+1
460 K$=INKEY$
470 UNTIL A=100 OR K$<>""
480 LOCATE 10,9:PRINT "        "
490 '------- ｵｽ          --------
500 IF K$="J" GOSUB 1000 ELSE 560
510 ON PB GOTO 680,690,540,530,520
520 X=X-1:GOTO 540
530 X=X-2
540 GOSUB 2000:GOSUB 1200:GOTO710
550 '------- ﾅｹﾞﾙ        --------
560 IF K$="K" GOSUB 1000 ELSE 600
570 ON PB GOTO 670,540,580,580,680
580 GOSUB 4000:GOSUB 1200:GOTO 770
590 '------- ﾊﾀｸ         --------
600 IF K$="L" GOSUB 1000 ELSE 640
610 ON PB GOTO 680,620,680,660,680
620 GOSUB 3000:GOSUB 1200:GOTO 770
630 '------- ﾖｳｽ ｦ ﾐﾙ     --------
640 GOSUB 1000
650 ON PB GOTO 680,520,690,660,670
660 GOSUB 2500:GOSUB 1200:GOTO 750
670 X=X-3:GOSUB 3500:GOSUB 1200:GOTO750
680 X=X+2:GOSUB 2000:GOSUB 1200:GOTO710
690 X=X+1:GOSUB 2000:GOSUB 1200
700 '----- ﾄﾞﾋｮｳ ｶﾗ ﾃﾞﾀｶ ? -----
710 F$="ｵｼﾀﾞｼ "
720 IF X<3  THEN 770
730 IF X<12 THEN 430
740 '----- ﾏｹﾙ          --------
750 D=D+1:M$="*":PLAY "-A4":GOTO 780
760 '----- ｶﾂ           --------
770 V=V+1:M$="●":SC=SC+PY*20
780 '===== ｼｮｳﾊｲ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ =======
790 LOCATE 25,YA+G
800 PRINT USING "##";G;:PRINT " "+LEFT$(Y$,2)+" "+F$+" "+M$+"▓"
810 WEND
820 '===== ﾊﾞｼｮ ﾉ ｵﾜﾘ     =======
830 PRINT TAB(25);V;"ｼｮｳ";D;"ﾊｲ ▓"
840 SC=SC+SUM(V)*10
850 PRINT TAB(25);"ｷ- ｦ ｵｾ!";
860 GOSUB 1100
870 IF V>7 THEN PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓ﾔｯﾀ!!!ｶﾁｺｼﾀｿﾞ";PLAY "G7E6F3G7CD3EFGF5ED7":GOTO20
880 '===== ｹﾞ-ﾑ ﾉ ｵﾜﾘ     =======
890 PLAY "-C1-A-C-A-C-A-C5"
900 LOCATE 5,18:PRINT "---- ｵﾜﾘ ----"
910 PRINT TAB(5);"▓ ﾄｸﾃﾝ ";USING "######";SC
920 IF SC>HS THEN HS=SC
930 PRINT TAB(5);"▓ ｲﾁﾊﾞﾝ";USING "######";HS
935 PRINT TAB(5);"▓ Y ｷ- ｦ ｵｾ!";
940 IF INKEY$(1)="Y" THEN 25 ELSE END
1000 B=INT(PI-PY):PB=FNA(3)
1010 IF PB>5 THEN PB=5 ELSE IF PB<1 THEN PB=1
1020 RETURN
1090 '===== STOP ｽﾙ       =======
1100 ST$=INKEY$(1)
1110 RETURN
1190 '===== ｷｬﾗｸﾀ-       =======
1200 FOR Q=0 TO 3:LOCATE X,10+Q:PRINT CR$(Q):NEXT
1210 RETURN
1220 '---------------------------
2000 CR$(0)="    ● ●    "
2010 CR$(1)="   ◢▓╳◣    "
2020 CR$(2)="   ▓┌ ┐▓   "
2030 CR$(3)="   │╲ ╱│   "
2040 RETURN
2050 '------ ﾊﾀｷｺﾐ        --------
2500 CR$(0)="    ●     "
2510 CR$(1)="   ◢◣     "
2520 CR$(2)="   ▓┌●▓▓  "
2530 CR$(3)="  ╱│ │╲   "
2540 F$="ﾊﾀｷｺﾐ ":RETURN
3000 CR$(0)="      ●   "
3010 CR$(1)="     ◢◣   "
3020 CR$(2)="    ▓▓●┐▓  "
3030 CR$(3)="   ╱ │ │╲ "
3040 F$="ﾊﾀｷｺﾐ ":RETURN
3050 '------ ｽｸｲﾅｹﾞ      --------
3500 CR$(0)="     ●     "
3510 CR$(1)="     ◢◣    "
3520 CR$(2)="   ●▓▓┐▓   "
3530 CR$(3)="    ╱ ╳│   "
3540 F$="ｽｸｲﾅｹﾞ":RETURN
4000 CR$(0)="        ●   "
4010 CR$(1)="       ◢◣   "
4020 CR$(2)="      ▓┌▓▓● "
4030 CR$(3)="      │╳  ╲ "
4040 F$="ｽｸｲﾅｹﾞ":RETURN
4050 '----- ｼｷﾘ         --------
4500 CR$(0)="":CR$(1)=""
4510 CR$(2)="  ▓▓● ●▓▓"
4520 CR$(3)="  │╲ ╱│"
4530 RETURN
```

★編さん，ゲームのカタログもらうにはどうしたらいいの？（東京都町田市・**小林法央13才**）……【**編**：ゲームのカタログは電波新聞社出版販売部へ，パソコンのはメーカーさんへ。**影**：カタログ請求券をつけてね!!】



MZ-80B/2000/2200(1Z001)用
(X1用システムソフトウェア・コンバータ使用可)

LADY BIRD

野口　正明

はじめに

あなたは，MZ森に住んでいるてんとう虫です。ある日，大好物のアブラムシの卵を発見しました。これはラッキーと思い食べようとすると，仲の悪いアリさんがコンペイトウを投げてきました。さて，あなたはコンペイトウをうまくよけて，いくつ卵を食べることができるのでしょうか。

遊びかた

KEYは，8ー上，2ー下，4ー左，6ー右で，スコアは点を一つ食べるごとに，5点プラスされます。途中でBREAKを押したら，F9を押してください。

《第1表》変数表

X	テントウ虫のX座標
Y	テントウ虫のY座標
TEN	テントウ虫の残り数
S	SCORE
HS	HI－SCORE
F，V，N	コンペイトウのX座標
G，W，M	コンペイトウのY座標

改造のアドバイス

時間制限やボーナスポイントなどを追加したりすると，おもしろくなってくるでしょう。

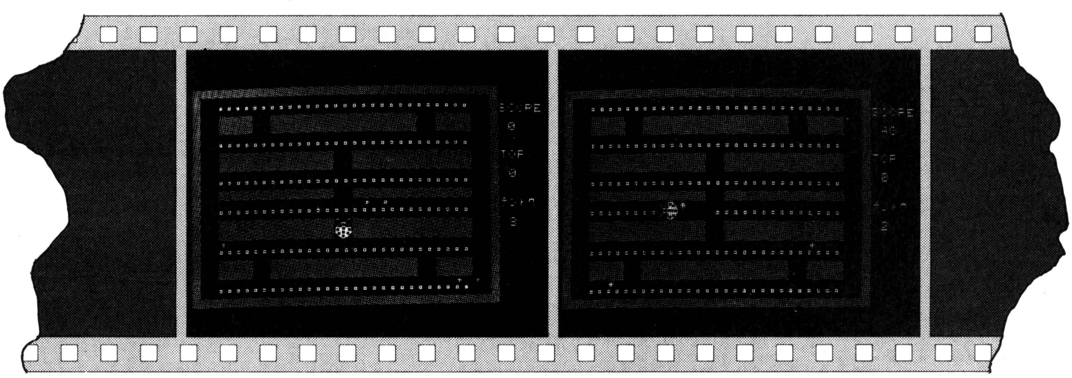
CHECKER FLAG

Dr.D：350～380行の出力ルーチンは一つにまとめ，210～280行の判定後も一つにまとめ，616行は615行が成り立たなければ必らずそうなるからいらないな。

編：へーっ，ずいぶんスッキリしたプログラムだと思ってたけど，まだまだスッキリできるんですね。

Dr.D：ああ，スッキリしたわい。

影：Dr.，マスコットの帽子がないけどもー。



▲《写真1》スタート画面　▲《写真2》ドットをどんどん食べましょう

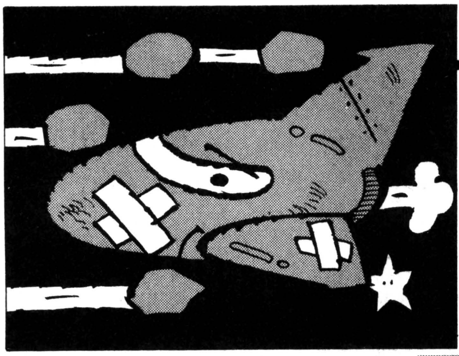
★中川のボケ！何が「ダサピア」だ!!この「ばかえむー7」(PASOPIAけんくち15才)……【影：おっ，オモロオモロ！どんどんけなしあえ！編：ほら，いつもこうやってメーカー競争をあおるんだから，もうー。】

LADY BIRDのプログラム・リスト

```
1 REM *********************************
2 REM *                               *
3 REM * LADY BIRD GAME                *
4 REM *                               *
5 REM * S58 8/26                      *
6 REM *                 MADE BY M.NOGUCHI*
7 REM *********************************
8 DEF KEY(9)=POKE$952,166⁊
9 POKE$952,0
10 PRINTCHR$(6):GRAPHI1,C,01
20 TEMPO 7
25 DIM A$(6)
30 FOR I=1 TO 5
40 FOR J=1 TO 32
45 READ A
50 A$(I)=A$(I)+CHR$(A)
60 NEXT J,I
65 TEN=3:S=0:L=0
70 X=136:Y=120:F=18:V=2:N=32
75 GOTO 2000
76 CURSOR 35,3:PRINT"SCORE"
77 CURSOR 35,8:PRINT "TOP":CURSOR 35,10:PRINT HS;
78 CURSOR 35,13:PRINT "ﾃﾝﾄｳ":CURSOR 35,15:PRINT TEN;
80 POSITION X,Y:PATTERN -16,A$(1)
200 GET K$
210 IF K$="8" THEN Y=Y-8:T=1:IF CHARACTER$(X/8,Y/8)="※" THEN Y=Y+8
220 IF K$="6" THEN X=X+8:T=2:IF CHARACTER$(X/8+1,Y/8)="※" THEN X=X-8
230 IF K$="4" THEN X=X-8:T=3:IF CHARACTER$(X/8,Y/8)="※" THEN X=X+8
240 IF K$="2" THEN Y=Y+8:T=4:IF CHARACTER$(X/8,Y/8+1)="※" THEN Y=Y-8
250 IF T=1 THEN E=1:IF CHARACTER$(X/8+1,Y/8)="※" THEN Y=Y+8
260 IF T=2 THEN E=2:IF CHARACTER$(X/8+1,Y/8+1)="※" THEN X=X-8
270 IF T=3 THEN E=3:IF CHARACTER$(X/8,Y/8+1)="※" THEN X=X+8
280 IF T=4 THEN E=4:IF CHARACTER$(X/8+1,Y/8+1)="※" THEN Y=Y-8
290 IF CHARACTER$(X/8,Y/8+1)="°" THEN MUSIC "E0":S=S+5:L=L+1:CURSOR X/8,Y/8+1:P
RINT " "
295 IF CHARACTER$(X/8,Y/8)="*" THEN MUSIC"+DE":GOTO 900
296 IF CHARACTER$(X/8+1,Y/8)="*" THEN MUSIC"+DE":GOTO 900
300 POSITION X,Y:PATTERN -16,A$(T)
310 ON T GOTO 350,360,370,380
350 POSITION X,Y+16:PATTERN -16,A$(5):GOTO 500
360 POSITION X-16,Y:PATTERN -16,A$(5):GOTO 500
370 POSITION X+16,Y:PATTERN -16,A$(5):GOTO 500
380 POSITION X,Y-16:PATTERN -16,A$(5):GOTO 500
500 CURSOR F,G:PRINT " ";:IF F=2 THEN F=32:GOTO 550
510 F=F-2
520 IF Y/8<11 THEN G=10
525 IF Y/8>12 THEN G=13
530 CURSOR F,G:PRINT "*";
550 CURSOR V,W:PRINT " ";:IF V=32 THEN V=2:GOTO 600
560 V=V+2
565 IF Y/8<12 THEN W=2
566 IF Y/8>13 THEN W=21
570 CURSOR V,W:PRINT "*";
600 CURSOR N,M:PRINT " ";:IF N=2 THEN N=32:GOTO 200
610 N=N-2
615 IF Y/8<12 THEN M=6
616 IF Y/8>13 THEN M=17
620 CURSOR N,M:PRINT "*";
630 IF L=168 THEN L=0:GOTO 1000
640 CURSOR 35,5:PRINTS;
650 GOTO200
900 MUSIC"R4R"
910 TEN=TEN-1
1000 MUSIC "R5R"
1010 GRAPH C:PRINTCHR$(6):L=0
1020 IF TEN=0 THEN 1500
1030 GOTO 70
1500 GRAPHC:PRINT CHR$(6)
1505 IF HS<S THEN HS=S
1510 CURSOR 12,10:PRINT "G A M E   O V E R"
1515 MUSIC"R5R"
1516 MUSIC"E6R0 E6R0 E6R0 C8R3 D6R0 D6R0 D6R0-B8"
1520 GET K$
1530 CURSOR 13,16:PRINT "PUSH [S] KEY !!"
1540 IF K$="S" THEN 1560
1550 GOTO 1520
1560 PRINTCHR$(6):GOTO 65
2000 PRINT "※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※"
2010 PRINT "※                              ※"
2020 PRINT "※  °°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°° ※"
2030 PRINT "※  ※※※※ ※※※※※※※※※※※※※※※※ ※※※※  ※"
2040 PRINT "※  ※※※※ ※※※※※※※※※※※※※※※※ ※※※※  ※"
2050 PRINT "※                              ※"
2060 PRINT "※  °°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°° ※"
2070 PRINT "※  ※※※※※※※※※※※※  ※※※※※※※※※※※※  ※"
2080 PRINT "※  ※※※※※※※※※※※※  ※※※※※※※※※※※※  ※"
2090 PRINT "※                              ※"
2100 PRINT "※  °°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°° ※"
2120 PRINT "※  ※※※※※※※※※※※※  ※※※※※※※※※※※※  ※"
2130 PRINT "※                              ※"
2140 PRINT "※  °°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°° ※"
2150 PRINT "※  ※※※※※※※※※※※※  ※※※※※※※※※※※※  ※"
2160 PRINT "※  ※※※※※※※※※※※※  ※※※※※※※※※※※※  ※"
2170 PRINT "※                              ※"
2180 PRINT "※  °°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°° ※"
2190 PRINT "※  ※※※※ ※※※※※※※※※※※※※※※※ ※※※※  ※"
2200 PRINT "※  ※※※※ ※※※※※※※※※※※※※※※※ ※※※※  ※"
2210 PRINT "※                              ※"
2220 PRINT "※  °°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°° ※"
2230 PRINT "※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※"
2240 GOTO 76
20000 DATA 48,8,4,3,10,16,35,126,78,79,126,102,39,30,14,3,12,16,32,192,80,8,196
,126,114,242,126,102,228,120,112,192
20010 DATA 0,15,28,36,103,127,255,146,146,255,127,103,36,28,15,0,0,128,193,161,
146,132,216,72,72,216,132,146,161,193,128,0
20020 DATA 0,1,131,133,73,33,27,18,18,27,33,73,133,131,1,0,0,240,56,36,230,254,
255,73,73,255,254,230,36,56,240,0
20030 DATA 3,14,30,39,102,126,79,78,126,35,16,10,3,4,8,48,192,112,120,228,102,1
26,242,114,126,196,8,80,192,32,16,12
20040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

★学校で影，影と言っていたらハタかれた。なぜだ？確か先生はハゲている。(新潟県長岡市・**増田孝天14才**)……

【影：それはヒドイ話だ。キミが悪い！絶対に悪い！オレは知らんぞ！キミがワルーイ!!あーあ，腹減った！**】**



MZ-80B/2000/2200(1Z001)用

TIME LIMIT

鷹羽　智志

ストーリー

西暦200×年，宇宙を駆けめぐるひとりの運び屋がいた。そいつに，荷が何であろうと関係ない。はてしない宇宙を飛び続けるのがそいつの生きがいだ。しかし，ある日そいつの荷をねらう賊がいた。隕石の集団に誘い込み捕えようという手立てらしい。そいつは邪魔をする奴はゆるせない。いっそかたっぱしからやっつけたかったにちがいない。だがそいつのモットーは，荷を送り届ける時間を守ることだった。

《第1表》変数表

M	―― 宇宙船の数
X 2	―― 宇宙船のX座標
G X	―― 宇宙船を消すX座標
D X	―― 座標を変える値
A $	―― タマを出す判断用
B $	―― 左・右・止の判断用
M $	―― 宇宙船のキャラクタ
A	―― 敵の速さを変える値
G	―― ビームのでる確率
X	―― 敵のX座標
Y	―― 〃 Y 〃
R X	―― 敵を消すX座標
R Y	―― 〃 Y 〃
E $	―― 敵のキャラクタ
X X	―― 星・隕石のX座標
S $	―― 星・隕石の表示
S	―― スコア
H	―― ハイ・スコア
K	―― カウント
C $	―― 再挑戦の判断

遊びかた

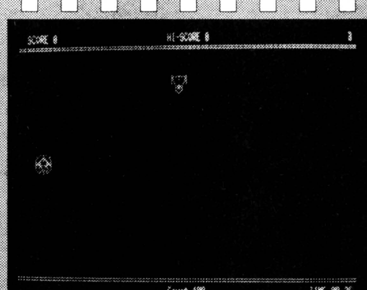
宇宙船は[7]と[9]で左右に動きます。ビームは[1]で出ます。メイン・ボードを使うとよいでしょう。ビーム

《第2表》プログラムの説明

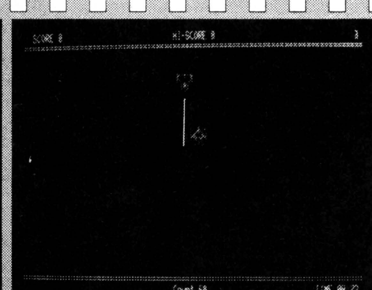
50～ 70	キャラクタのデータ入力
80～145	タイトル表示および音楽
160～220	画面作成および数値入れかえ
230～455	宇宙船の操作およびビーム発射・隕石衝突判断・時間による画面表示
460～520	敵の関数動作，ビーム発射
530～580	宇宙船爆発表示・残機判断
590～630	敵の爆発表示・次機の動きのパターン数値決定
635～670	ハイ・スコア入れかえ・終りの表示・再挑戦の判断
675～690	キャラクタ・データ



《写真1》タイトル画面



《写真2》敵との出合い。ね，ねらえ！



《写真3》ビシューン!! 当たるかー

★フロッピーをみんながほしがる→誰もが安くなるのを待つ→誰も買わない→全然安くならない。人間ってこんなもん？(岐阜市・堀　英治14才)……【編：12月号にもこんなのがあったような。答は──→人間辛抱だ!!】

は少し反応が遅いので，たて続けに押すのは理想的ではありません。ビームを撃つと，反作用を受けるということで5カウントさがります。撃ちすぎると，400カウントまでいかなくなります。そうなったり宇宙船が3機やられると，GAME OVERです。

とにかく2：30の間に，400カウントまで行ってください。ボーナス点が入ります。得点は，敵を遠くで撃つほど高くなります。

CHECKER FLAG

Dr.D：うまくまとまってるプログラムだが，そろそろこの手のアイデアは卒業してみないか？

編：そうですね。もっとほのぼのとしたアイデアの作品が欲しいなあ。たとえば，今月号の「虫歯ゲーム」などはおもしろいね。

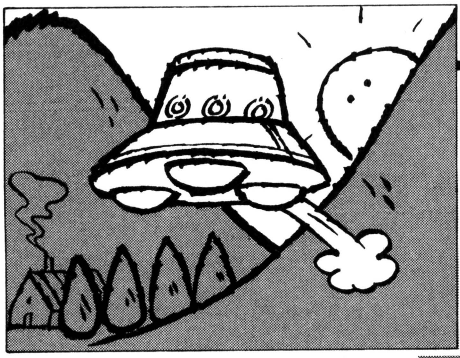
TIME LIMITのプログラム・リスト

```
10 REM ***********************************
20 REM * TIME LIMIT by S.TAKABA 58/8/10 *
30 REM ***********************************
40 PRINTCHR$(6):CONSOLE S2,22C80:GRAPH I1,C,O1:TEMPO7:DEF KEY(8)=POKE$952,166↵
50 REM ---------------------------- Character ----------------------------
60 FOR M=1 TO 32:READ A:M$=M$+CHR$(A):NEXT M
70 FOR E=1 TO 32:READ B:E$=E$+CHR$(B):NEXT E
80 REM ------------------------------ Title ------------------------------
90 CURSOR 16,4 :PRINT"                    ■                    "
95 MUSIC"G4B+C+D9"
100 CURSOR 16,5:PRINT"            ▒▒▒▒   ■   ▒▒▒▒            "
105 MUSIC"G4B+C+D9"
110 CURSOR 16,6:PRINT"      ■■   ■■▒       ■     ▒  ■■  ■■     "
115 MUSIC"G4B+C+D6BGBA8R4"
120 CURSOR 16,7:PRINT"   ▒▒■ ■ ■ ■▒▒▒▒    ■     ▒  ■ ■ ■ ■▒▒   "
125 MUSIC"BBAG8B6+D"
130 CURSOR 16,8:PRINT"■■■ ▒ ■  ■  ■▒       ■     ▒  ■  ■  ■ ▒ ■■■ "
135 MUSIC"+D4+C7R4"
140 CURSOR 16,9:PRINT" ■ ▒▒■     ■▒▒▒▒   ■■■▒▒▒▒■     ■▒▒ ■ "
145 MUSIC"+CB+C+D6BGAG8"
160 REM ----------------------------- Screen -----------------------------
180 M=3:S=0:CURSOR 9,0:PRINT"                  ":X2=160
190 TI$="000000":K=0
200 L$=STRING$("=",79):CURSOR 0,1:PRINT L$:CURSOR 0,23:PRINT L$
210 CURSOR2,0:PRINT"SCORE";S:CURSOR 35,0:PRINT"HI-SCORE";H:CURSOR 76,0:PRINT M
220 CURSOR 41,24:PRINT"    ":CURSOR 35,24:PRINT"Count";K:CURSOR 68,24:PRINT"TIME
";MID$(TI$,3,2);":";RIGHT$(TI$,2)
230 REM ------------------------------ Main ------------------------------
240 GET A$:IF A$="1" THEN MUSIC"+BO+EO":K=K-5:LINE X2+8,48,X2+8,Y:BLINE X2+8,48
,X2+8,Y:IF (X2+8>X)*(X2+8<X+16) THEN GOTO 590
250 POKE$952,0
260 GET B$
265 POSITION X2,32:PATTERN-16,STRING$(CHR$(0),32)
270 IF (B$="7")*(X2>0)    THEN X2=X2-16
290 IF (B$="9")*(X2<304) THEN X2=X2+16
340 POSITION X2,32:PATTERN-16,M$
360 POKE$952,166
365 IF (CHARACTER$(X2/4,6)="●")+(CHARACTER$(X2/4+1,6)="●")+(CHARACTER$(X2/4+2,6
)="●")+(CHARACTER$(X2/4+3,6)="●") THEN GOTO 530
410 XX=INT(RND(1)*79+1):CURSOR XX,22:PRINT S$:K=K+1
420 IF (K=401)*(TI$<"000231") THEN S=S+1000:FOR I=0 TO 6:CURSOR 36,15:PRINT"BON
US";:MUSIC"+E2":CURSOR 36,15:PRINT"BONUS";:MUSIC"+C2":NEXT:GOTO 190
430 IF TI$<"000100" THEN A=0.08:S$=".":G=15:GOTO 460
440 IF TI$<"000130" THEN S$="●":POSITION X,Y:PATTERN-16,STRING$(CHR$(0),32):X=0
:Y=183:GOTO 210
450 IF TI$<"000230" THEN A=0.06:G=10:GOTO 460
455 GOTO 640
460 REM ----------------------------- Enemy -----------------------------
470 T=T+A
480 X=INT(145*COS(COS(T*π)+T+π/4)+155):Y=INT(50*COS(COS(-T*π)-T*π/8)+120)
490 POSITION RX,RY:PATTERN-16,STRING$(CHR$(0),32)
500 POSITION X,Y  :PATTERN-16,E$
510 IF XX<G THEN MUSIC"EOBO":LINE X+8,Y-1,X+8,24:BLINE X+8,Y-1,X+8,24:IF (X+8>X
2)*(X+8<X2+16) THEN GOTO 530
520 RX=X:RY=Y:GOTO 220
530 REM --------------------------- Me Bomb! ---------------------------
540 CURSOR X2/4,4:PRINT"\ + /"
550 CURSOR X2/4,5:PRINT"+   +"
560 CURSOR X2/4,6:PRINT"/ + \"
570 M=M-1:GRAPH C:MUSIC"EODC-D-C":IF M=0 THEN GOTO 640
580 X2=160:GOTO 200
590 REM ------------------------- Enemy Bomb!! -------------------------
600 CURSOR X/4,Y/8-1:PRINT"\ ! /"
610 CURSOR X/4,Y/8  :PRINT"-   -"
620 CURSOR X/4,Y/8+1:PRINT"/ ! \"
630 S=S+Y:POSITION RX,RY:PATTERN-16,STRING$(CHR$(0),32):MUSIC"-CO-DCDE":T=INT(R
ND(1)*360+1):GOTO 210
635 REM ------------------------------ End ------------------------------
640 IF S>H THEN H=S
645 CURSOR 35,10:PRINT"GAME OVER":MUSIC"+C4+D1+C3#AA#A+C5G3A#A5A3#A+C5+C4+D1+C3
#AA#A+C5G5+CA3F6"
650 CURSOR 33,12:PRINT"Try Next ?(Y/N)":GET C$:IF C$="N" THEN CONSOLE S0,24:PRI
NT CHR$(6):END
660 IF C$="Y" THEN PRINT CHR$(6):GRAPH C:GOTO 160
670 GOTO 650
675 REM ------------------------------ Data ------------------------------
680 DATA 64,123,100,96,80,80,72,72,5,5,5,4,6,1,0,0,129,239,147,131,133,5,9,137,
208,208,208,144,48,64,128,128
690 DATA 15,81,99,71,141,153,184,248,255,140,148,146,74,41,25,1,224,20,140,196,
98,50,58,62,254,98,82,146,164,40,48,0
```


★西部警察PARTⅢで捜査課にあるパソコンは，APPLEしかもフロッピー付きです!!（東京都保谷市・尾形憲昭13才）……【編：APPLEファンのみなさん！よろこんでください!!あっ，そういえば私もーウヒウヒ！】

MZ-2000/2200(1Z001)用

OLFAS



CAPPA & MINIRA

★ストーリー

あなたは，高度1万メートルの大空を飛行しています。つぎからつぎへと，謎の地上物体がスクロールしてきます。あなたは，DEMOにでてくる物体を破壊して高得点をねらってください。

★遊びかた

とにかく，[2]，[4]，[6]，[8]で上下左右に動きます。ミサイルは，SPACEです。あとはDEMOにしたがってください。あっそうそう，大型のOLFASは中心の“＋”をうってください。どうしても通れない時は死んでください。GAME　OVERになります。

3000点をこえると，スピード・アップです。どうぞすきなときに死んでください。

★改造のアドバイス

270行のMUSIC文は，スピード調整です。へたな人は，音長を9にしてPLAYしてください。

630～650行のMUSIC文を，ご自由に変えてください。

110～130行のIF文内のD，B，Lの値を小さくすると，たくさん出てきます。

ターゲット・スコープは，飛行船と同じ変数を使っています。別の変数を使うのもいいでしょう。

MZ－2200をおもちの方は，60行のGRAPHをGRAPHI1CI2CI3C0123としてください。自分の色が白になると思います。

★参考

ベーマガ8月号　SPACE　METEOR
I／O　2月号　DONG　HUNTER

CHECKER FLAG

影：260行のUSR（$CF00）って？

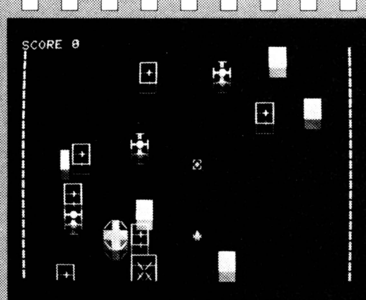
Dr.D：それはだね，330行のデータ文で作ったマシン語のサブルーチンを使い，画面を全体的に動かしてるのさ。

影：逆スクロールの事ですね。

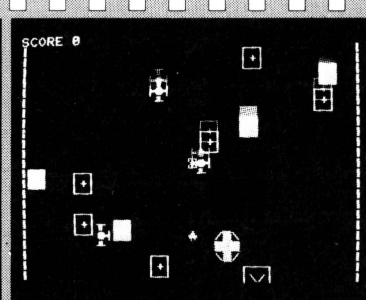
編：良く知ってたね。感心！



《写真1》タイトル画面



《写真2》カッコイイ!!
敵がつぎつぎと出現する

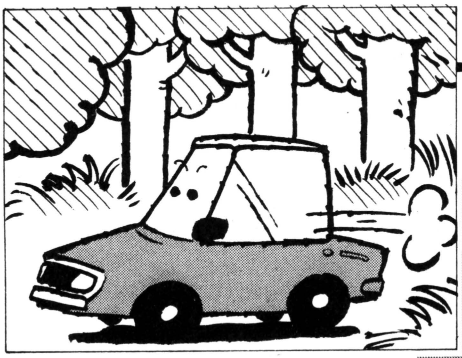


《写真3》う，うてー!!
タイミングがむずかしい

★影さんは今までに何回エラーを出したことがありますか？（北海道虻田郡・**西郷一也13才**）……【**影**：指おり数えてみたけれど……こんくらい！**編**：うそー！**影**：じゃ，こんくらい！**編集長**：それじゃ読者がわからんばい。】

```
 10 CONSOLEC40S0,24N
 20 CURSOR12,13:PRINT"ｾﾂﾒｲ ﾊ ?[Y/N]"
 30 GETZ$:IFZ$=""THEN 30
 40 IFZ$<>"N"THEN 410
 50 HS=0:TEMPO7:FORI=0TO28:READY:POKE52992+I,Y:NEXT:POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$9
52,166↵
 60 PRINT"⊛":CONSOLEC40S2,24:X=5:Y=20:S=0:GRAPHI1C01:H=39
 70 V$=CHR$(24)+CHR$(24)+"<ｽﾃﾃ<$":T$="▙↓+<<+↓▙"
 80 Z=0:L=0:Q=0:B=0:D=0:O=0:U=0
 90 SP$=STRING$(CHR$(0),32):S$=STRING$(CHR$(0),8)
 100 USR($CF00):CURSOR0,2:PRINT"▌":CURSOR H,2:PRINT"▌":CURSOR0,1:PRINT"SCORE";S
 110 D=D+3:IFD>19THENCURSORRND(1)*(H-4)+1,2:PRINT"╥⇩⇔⇔├●┤⇩⇔⇔╨";:D=0
 120 IF(S>500)*(S<800)*(B=17)THENCURSORRND(1)*(H-5)+1,3:PRINT"┌──┐⇩⇔⇔⇔|  |⇩⇔⇔⇔└──┘"
;:B=0
 130 L=L+3:IFL>13THENCURSORRND(1)*(H-4)+1,2:PRINT"██⇩⇔⇔██":L=0
 140 Q=Q+3:IFQ>11THENCURSORRND(1)*(H-5)+1,2:PRINT"┌──┐⇩⇔⇔⇔|+|⇩⇔⇔⇔└──┘":Q=0
 150 Z=Z+3:IFZ>101THENCURSORRND(1)*(H-9)+1,2:PRINT"/▒\⇩⇔⇔⇔▒▒▒⇩⇔⇔⇔\▒/⇩┌───┐⇩⇔⇔⇔⇔|\
/|⇩⇔⇔⇔⇔|/\|⇩⇔⇔⇔⇔└───┘":Z=0
 160 O=O+3:IFO>555THENCURSORRND(1)*(H-9)+1,2:PRINT" ┌███┐⇩⇔⇔⇔⇔⇔⇔┌█████┐⇩⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔|
██+██|⇩⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔└█████┘⇩⇔⇔⇔⇔⇔⇔└███┘":O=0
 170 GETA$:H$=CHARACTER$(X,Y):R$=CHARACTER$(X,Y-7)
 180 IF(A$="4")*(X>1)GOSUB 340:X=X-1
 190 IF(A$="6")*(X<38)GOSUB 340:X=X+1
 200 IF(A$="8")*(Y>9)GOSUB 340:Y=Y-1
 210 IF(A$="2")*(Y<24)GOSUB 340:Y=Y+1
 220 IFA$=" "GOSUB 350
 230 IFH$<>CHR$(0)THEN 280
 240 POSITIONX*8,(Y-7)*8:PATTERN-8,T$
 250 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,V$
 260 IF(S>3000)*(S<5000)THENUSR($CF00):H=H-1:CURSOR0,2:PRINT"▌":CURSORH,2:PRINT"
▌⇧⇔▌":IFH<15THENH=H+1:GOTO 110
 270 MUSIC"R0":GOTO 100
 280 GRAPHC:IFS>HSTHENHS=S:CONSOLES0,24
 290 PRINT"⊛":CURSOR0,10:PRINT"├─ Game over ─┤":CURSOR0,12:PRINT" Your score";S:
CURSOR0,14:PRINT" Hi-score";HS
 300 CURSOR0,16:PRINT" Try again ?":MUSIC"R4R":CURSOR0,16:PRINT" ├──[Y/N]──┤":MU
SIC"F3R0":GETA$:IFA$=""THEN 300
 310 IFA$<>"N"THEN 60
 320 CONSOLEC40S0,24:POKE$952,166:END
 330 DATA 219,232,203,255,211,232,33,191,211,17,231,211,1,112,3,237,184,35,84,93
,19,1,39,0,175,119,237,176,201
 340 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,SP$:POSITIONX*8,(Y-7)*8:PATTERN-8,S$:RETURN
 350 CURSORX,Y-7:PRINT"."
 360 IFR$=CHR$(43)THENMUSIC"+#B0":S=S+50:RETURN
 370 IFR$=CHR$(31)THENMUSIC"+#G0":S=S+100:RETURN
 380 IFR$=CHR$(153)THENMUSIC"-E0":S=S+3000:RETURN
 390 IF(R$=CHR$(47))+(R$=CHR$(92))THENMUSIC"-#A0":S=S+150
 400 RETURN
 410 PRINT"⊛       ███  █    ████  ███   ███
 420 PRINT"      █    █ █   █     █   █ █   █
 430 PRINT"      █    █ █   █     █   █ █
 440 PRINT"      █    █ █   ████  █████  ███
 450 PRINT"      █    █ █   █     █   █     █
 460 PRINT"      █    █ █   █     █   █     █
 470 PRINT"       ███  ████ █     █   █ ███
 480 PRINT"   /▒\
 490 PRINT"   ▒▒▒  .....  100 Pts.
 500 PRINT"   \▒/
 510 PRINT"  ┌───┐                         ┌─┐
 520 PRINT"  |\/|                          |8|
 530 PRINT"  |/\|  .....  150 Pts.         └─┘
 540 PRINT"  └───┘                     ┌─┐  ↑  ┌─┐
 550 PRINT"  ┌─┐                       |4| ←+→ |6|
 560 PRINT"  |+|  .....  50   Pts.     └─┘  ↓  └─┘
 570 PRINT"  └─┘                           ┌─┐
 580 PRINT"  ┌███┐                         |2|
 590 PRINT" ┌█████┐                        └─┘
 600 PRINT" |██+██|                    ┌───────┐
 610 PRINT" └█████┘ ....  3000 Pts.    |SPACE|
 620 PRINT"  └███┘                     └───────┘
 625 TEMPO7:MUSIC"C2FA+C7+D+CR5A2+CA+F5+E+D7+CR5A2+CA+G7+F+G+A+G5+F+E+D+C#AAG"
 626 TEMPO7:MUSIC"+C7+D+#DR5#A2G#A+#D5+D3+#D3+#D5+C3+#D3+#D3R#A7+C5"
 627 TEMPO7:MUSIC"+D7+E+#FR5A3+D+#F5+E3+D+E6+#F3R0+#F8"
 630 PRINT"         PUSH ANY KEY TO START!!"
 640 GETW$:IFW$=""THEN 640
 650 GOTO 50
```


★ＩＢＭを買った先生の家具が半分はなくなってしまった。いったいどこへいったのでしょう(石川県小松市・林　信良15才)……【影：①質屋②学校の倉庫③パソコンショップ。さあ，どれかな？編：④編集部では？】



MZ-2200(1Z002)用

THROUGH WOODS

子守　康輝

How do you do？

はじめまして，ぼくはマイコン歴約３年の中学生です。以前はＭＺ－80Ｋ２をもっていましたが，カラーとグラフィックにあこがれ，今年の夏休みにＭＺ－2200を手に入れました。

今までＯＦに何回も送っていて，ボツらなくなったらプログラムを送ろうと思っていましたが，ウイングマンさんの一声から，これは送らねばと簡単ですがつくってみました。

ゲームの説明

オーソドックスなカー・レースでもとおもい，それでは面白くないから車にこってみようと考え，色に青，黒，青黒，白，黄，シアンを使用したため，処理速度がおそくなってしまいました。

左右に動かすときにおそくなるのがうっとーしいという人は，57行をぬかしてください。しかし，決して速くはなりません。まっすぐのときも，まがるときと同じ速さになるだけです。

はじめは，得点があがるごとに表示していたり，ＵＳＲ（＄Ｆ22）とつけたりしていましたが，処理速度の問題からはずしました。つけたい人は，50行～100行の間のどこかにいれてください。

改造について

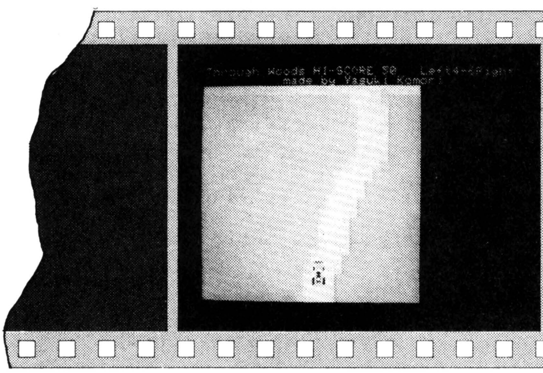
道のパターンの変更は，500行からのデータをかえてください。その他の改造は，楽なはずです。

P.S

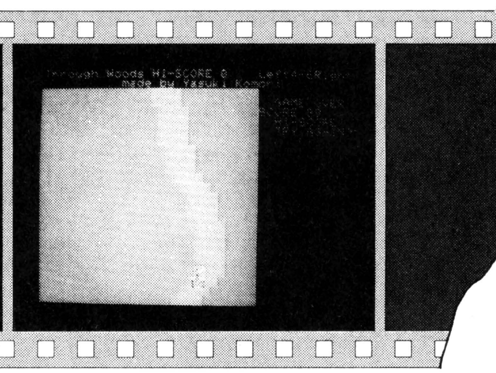
ちなみに，ぼくは貴誌の英雄（影じゃないよ）森さんの後輩にあたるんです。それと，ぼくの名前は「やすき」です，まちがえないように願います。来月は，Hu－ＢＡＳＩＣのプログラムを送ろうと思います。

CHECKER FLAG

編：おなじみのスクロール・ゲームですね。
Dr.D：おなじみだが，どこで道を動かしているかわかるかね，編くん？
編，影：わかりませ～ん。
Dr.D：80行で道のデータを続みこみ，90行で道を動かしているんだよ。



《写真１》スタート！



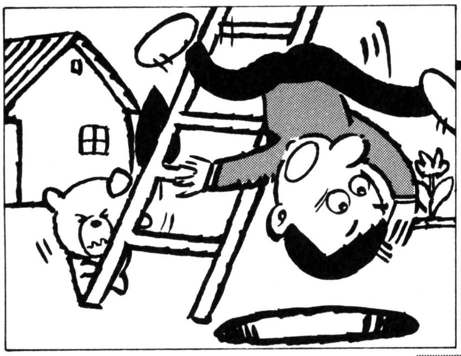
《写真２》ドカーン!!

MZ-2200

★我がクラスでは男子23名中８名がベーマガ愛読者，そのうち７名がベーマガバッチをつけてますよ。落ちこまないでね編さん！（神奈川県川崎市・**瀬上　純13才**）……【**編**：ス，スゴイ!!われらベーマガ党だね。バンザーイ!!】

```
 1 REM  ┌───────────────────┐
 2 REM  │Through Woods      │
 3 REM  │made by Yasuki K.  │
 4 REM  │  1983 11/11 Fri.  │
 5 REM  │for MZ-1Z002       │
 6 REM  ├───────────────────┘
 7 REM  │
 8 REM  │
 9 REM  │
 10 PRINTCHR$(6):CONSOLEGN,C40,S2,24:TEMPO7:GOSUB10000:COLOR3,07,W1:CCOLOR@4,0:G
OSUB1000:DEF KEY(5)=POKE$952,166┐
 20 FORI=2TO23:FORJ=0TOXX:CURSORJ,I:PRINTCHR$(30):NEXTJ:FORJ=XX+5TO27:CURSORJ,I:
PRINTCHR$(30):NEXTJ,I:BOX0,16,224,199,F3:FORCC=1TO2:MC=CC:GOSUB2000:NEXT
 25 CC=4:MC=3:GOSUB2000
 30 CURSOR11,10:PRINT" Ok!":PRINTTAB(11);"PUSH"
 35 GETG$:IFG$=""THEN35
 40 CURSOR11,10:PRINT"     ":PRINTTAB(11);"     ":MUSIC"G3+G+F1+E+D+E+F+D+E5"
 50 GETA$:IFA$="4"THENCX=CX-4
 55 IFA$="6"THENCX=CX+4
 57 IFA$=""THEN70
 60 BOXCX-3,165,CX+18,187,F3:FORCC=1TO2:MC=CC:GOSUB2000:NEXT:CC=4:MC=3:GOSUB2000
 70 IF(CHARACTER$(CX/8,21)=CHR$(30))+(CHARACTER$((CX-3)/8+2,21)=CHR$(30))THEN200
 80 READXX:IFXX=99THENRESTORE500:GOTO70
 90 USR($CF00):FORI=0TOXX:CURSORI,2:PRINTCHR$(30);:NEXT:FORI=XX+5TO27:CURSORI,2:
PRINTTAB(I);CHR$(30);:NEXT:SC=SC+1
 100 GOTO50
 200 POSITIONCX,164:PATTERN[4]-24,B1$,[4]-24,B2$
 210 POKE3866,10:FORI=1TO200:POKE3863,I:USR(3860):NEXT:POKE3863,$30:POKE$3866,$6
0
 220 PRINTCHR$(1);TAB(30);"GAME OVER"
 230 PRINTTAB(28);"SCORE";SC
 240 IFSC>HSTHENHS=SC:PRINTTAB(30);"HI-SCORE!":MUSIC"F3F5G3A5FD3C5C7R3FF5G3A5FD3
C5C7R3FF5G3A5FG9D3D5F3G5ED3C9
 250 PRINTTAB(30);"TRY AGAIN?"
 260 GETG$:IFG$="Y"THENCONSOLEGN:COLOR,07:PRINTCHR$(6):XX=10:CX=100:SC=0:RESTORE
:GOSUB1000:GOTO20
 265 IFG$="N"THENCONSOLEGN,S0,24:POKE$952,166:END
 267 GOTO260
 500 DATA10,11,11,11,12,12,12,13,13,14,14,14,14,15,15,16,16,17,18,19,19,19,19,19
,19,18,18,18,17,16,15,15,15,14,14,14,14,13,13,12,12,12,11,11,11,11,10,10,10,9,9
 510 DATA9,8,8,8,8,7,7,7,6,6,5,4,4,4,3,3,3,4,4,4,4,5,5,5,6,6,7,7,7,7,7,8,8,9,9,1
0,10,10,10,11,11,11,11,11,11,11,11,10,10,10,10,10,10,10,9,9,9,9,8,8,8,7,7,7,7,7
 520 DATA6,6,6,6,5,5,5,4,4,4,5,5,5,5,6,6,6,6,6,6,7,7,7,7,8,8,8,9,9,10,10,10,10,1
0,11,11,11,11,12,12,12,13,13,13,13,14,14,14,14,15,15,15,15,16,16,16,18,18,18,18
 530 DATA18,18,20,20,20,20,20,19,19,19,19,18,18,18,18,18,18,18,18,18,17,17,17,17
,16,16,16,15,15,15,15,15,14,14,14,14,13,13,13,13,12,12,12,12,11,11,11,10,10,10
 540 DATA10,10,99
 1000 CURSOR13,0:PRINT" HI-SCORE";HS:RETURN
 2000 POSITIONCX,165:PATTERN[CC]-22,MC$(MC,1),[CC]-22,MC$(MC,2):RETURN
 10000 DIMMC$(3,2):XX=10:SC=0:HS=0:CX=100:CR=1:RESTORE10100:FORI=0TO28:READA:POK
E52992+I,A:NEXT:RESTORE:POKE$952,0
 10010 K1$=CHR$(0):K2$=CHR$(1):K3$=K1$+K1$
 10020 MC$(1,1)="▊▊▊▊▊マママ▊▊▊▊▊┼┼┼┼""┼ｶﾞ":MC$(1,2)="Wｯｶﾞ▊▊▊ｶﾞ??7????111▊ｶﾞ":MC$(2
,1)="▊▊▊ネネ▊▊▊▊┣┣┼┼┼"+"▊▊":MC$(2,2)=CHR$(7)+CHR$(7)+"??ト"+CHR$(19)
 10030 MC$(2,2)=MC$(2,2)+CHR$(19)+CHR$(19)+CHR$(31)+CHR$(15)+CHR$(31)+CHR$(31)+C
HR$(31)+CHR$(31)+"¥¥¥"+CHR$(17)+"¥▊"+CHR$(15)+CHR$(15)
 10040 MC$(3,1)=K3$+K2$+K2$+K2$+K1$+CHR$(8)+K2$+CHR$(3)+K3$+K3$+K1$+K2$+K2$+CHR$
(9)+CHR$(8)+K2$+CHR$(5)+CHR$(10)+CHR$(5)
 10050 MC$(3,2)=K3$+K3$+"‖"+K1$+CHR$(16)+"‖ﾀ"+K3$+K3$+K1$+"‖‖━"+CHR$(16)+"‖━F▊"
 10060 B1$=K1$+"377?x▊▊:9"+CHR$(12)+"?;;+"+CHR$(23)+"{°▊ｽSC ﾞ"+CHR$(28):B2$=K1$+"
ﾀ▊▊?▊▊▊▊▊▊▊▊▊▊▊▊"+CHR$(16)
 10100 DATA219,232,203,255,211,232,33,191,211,17,231,211,1,112,3,237,184,35,84,9
3,19,1,39,0,175,119,237,176,201
 10200 CURSOR0,0:PRINT"Through Woods";TAB(28);"Left4-6Right"
 10210 CURSOR10,1:PRINT"made by Yasuki Komori"
 10999 RETURN
```


★「プログラム　ベーマガ見てりゃ　うまくなる」(名言になるかな？)（宮城県仙台市・**三井義人11才**）……【**影**：ベーマガの本質をついたすばらしい名言だっちゃ！さっそく編集部のカベに貼っとくぞ。**編**：第？弾だっけ？】



MZ-5500用

MOON PANIC II

山田　吾作

このゲームは，ベーマガ83年６月号の「ＭＯＯＮ　ＰＡＮＩＣ」の移植です。作者の木村友克さんに敬意を表わすとともに，使わせてもらっちゃいま～す！

ゲームのしかた

8246で上下左右に動き，5で穴を掘り，エイリアンが落ちたらその上にのっかります。なんと単純でかつ痛快なゲームなんでしょう（私は木村さんの作品をみて，そう思ったのです）。

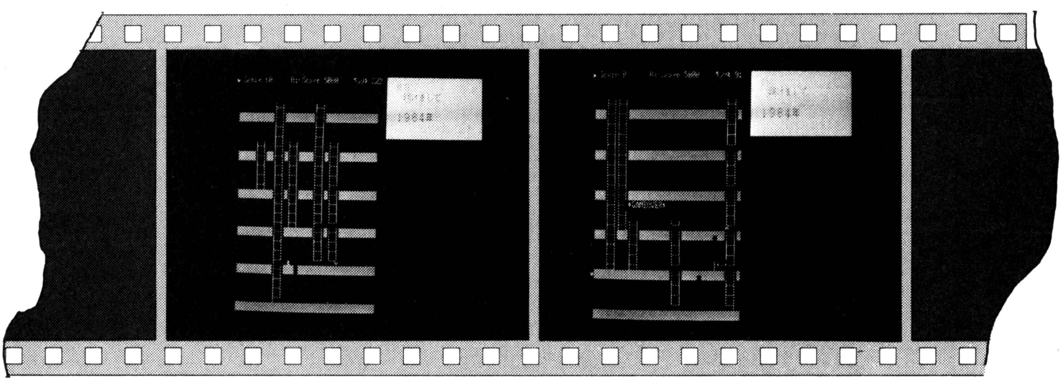
MZ-2200と5500のちがい

基本的には，どちらのＢＡＳＩＣもよく似てるんですが，グラフィックのＣＯＮＳＯＬＥとＧＲＡＰＨの命令に，多少違いがあるようです。また，2000，2200から5500への移植がしやすいようにと，ＣＥＤＩＴという命令を5500は持ってるのです。これを使うと，5500で動かないところなどでリストラップされるから，そこを直して動かせるようにすることができるのです。

とまあ，ほんの少しだけ紹介しときますが，ユーザーのみなさんも，気がついたことはどしどしと，ベーマガ編集部へ手紙でも送ってやってください。

最後に

ほんとに最後にひとこと言わせてもらいます。「ほんじゃ，サイナラ！」(ちょっと気がひけるナー)



《写真１》実行画面　　　《写真２》ゲーム・エンド

MOON PANIC IIのプログラム・リスト

```
80 FOR I=1 TO 5
90 U=INT(RND(1)*5+1):IF U<I GOTO 90
100 V=INT(RND(7)*36+1):U1=U*4+3:FOR J=4 TO 24 STEP 4:FOR K=0 TO 2:IF CHARACTER$(
V+K,J)<>"█" THEN D=1:J=24:K=2
105 NEXT K,J:IF D=1 THEN D=0:GOTO 100
110 E=(U-1)*4+3:FOR J=E TO U*4+3:CURSOR V,J:PRINT "├┤";:MUSIC CHR$(INT(RND(1)*7
+65))+"0":A(V+1,J)=1:NEXT J
120 FOR J=E TO U1 STEP 4:A(V+1,J)=2:NEXT J,I
130 FOR I=1 TO 2:C(I)=0:F(I)=0:N(I)=0:M(I)=0
140 X(I)=INT(RND(1)*35)+2:Y(I)=INT(RND(1)*5)*4+3:XX(I)=X(I):YY(I)=Y(I):NEXT I
150 F=Q*10-20:IF F<100 THEN F=100
160 Q=INT(F/100)
170 CURSOR 15,0:PRINT "Hi-Score";HS
180 S1=0:GOSUB 590
190 X=20:Y=23:X1=X:Y1=Y:GOTO 240
200 GET A:IF A=0 GOTO 300
205 IF A=4 THEN X=X-1:MA$=LE$:GOTO 220
```


★ベーマガにSUPER softがふろくにつく→独立する→ベーマガがお父さんになる→ラ製はおじいちゃんになる!?
（富山県射水郡・大野　仁13才）……【編集長：そろそろゲートボールマガジンでも出すか。影：マジ！】

```
210 IF A=6 THEN X=X+1:MA$=RI$:GOTO 220
212 IF A=2 THEN Y=Y+1:MA$=UP$(0):GOTO 220
215 IF A=8 THEN Y=Y-1:MA$=UP$(0)
220 IF A(X,Y)<1 THEN X=X1:Y=Y1
230 POSITION 8*X1,16*Y1+8:PATTERN -8,C$:X1=X:Y1=Y
240 POSITION 8*X,16*Y+8:PATTERN -8,MA$
245 IF A(X,Y)=4 THEN A(X,Y)=3:GOSUB 500
247 IF M=1 THEN N=0:GOTO 700
250 IF (A(X,Y)=3)+(A(X,Y)=0) THEN Y=Y+1:MA$=DA$:GOTO 230
260 IF MA$=DA$ THEN MA$=RI$:GOTO 230
270 IF A=5 THEN IF (CHARACTER$(X,Y)=" ")*(Y<23) THEN A(X,Y)=3:A(X,Y+1)=0:GOTO 28
0
275 GOTO 290
280 POSITION X*8,(Y-1)*16+8:PATTERN -8,MA$:MUSIC "+A0":POSITION 8*X,16*Y+8:PATTE
RN -8,C$:Y1=Y-1:CURSOR X,Y+1:PRINT " ";:A=0:MA$=DA$:GOTO 230
290 O=O+1:IF O=2 THEN O=0
300 FOR I=1 TO 2:IF C(I)=1 GOTO 440
310 IF F(I)-F=Q THEN F(I)=0:A(X(I),Y(I))=-1:CURSOR X(I),Y(I):PRINT "█':Y(I)=Y(I)
-1:A(X(I),Y(I))=1:GOTO 350
320 IF F(I)<>0 GOTO 440
330 IF A(X(I),Y(I))=2 THEN M(I)=0:N(I)=0:IF RND(1)<.3 THEN N(I)=SGN(Y-Y(I))
340 IF N(I)<>0 THEN Y(I)=Y(I)+N(I):GOTO 370
350 IF RND(1)<.2 THEN M(I)=SGN(X-X(I)):GOTO 360
355 IF M(I)=0 THEN M(I)= 1-INT(RND(1)*2)*2
360 X(I)=X(I)+M(I)
370 IF A(X(I),Y(I))<1 THEN X(I)=X(I)-2*M(I):Y(I)=Y(I)-2*N(I):M(I)=-M(I):N(I)=-N(
I)
380 POSITION 8*XX(I),16*YY(I)+8:PATTERN -8,C$:XX(I)=X(I):YY(I)=Y(I)
410 POSITION 8*X(I),16*Y(I)+8:PATTERN -8,TE$(0)
420 IF A(X(I),Y(I))=3 THEN A(X(I),Y(I))=4:Y(I)=Y(I)+1:F(I)=F:GOTO 380
430 IF (X=X(I))*(Y=Y(I)) THEN DI=1
440 NEXT I
450 IF DI=1 THEN DI=0:GOTO 900
460 CURSOR 32,0:PRINT "ﾜﾝﾘｮ";F-1;" "
470 F=F-1:IF F=0 THEN GOTO 900
490 GOTO 200
500 FOR I=1 TO 2:IF C(I)=1 THEN M=M+1:GOTO 520,
510 IF (X(I)=X)*(Y(I)=Y+1) THEN C(I)=1:T=I:T1=3-I
520 NEXT I
530 XT=X(T):YT=Y(T):Z=0:S1=0
540 POSITION 8*XT,16*YT+8:PATTERN -8,C$:Z=Z+1:YT=YT+1
545 IF A(XT,YT)<>-1 THEN S1=S1+10*Z:GOTO 560
550 GOTO 585
560 IF (XT=X(T1))*(YT=Y(T1)) THEN MUSIC "-#B":S1=S1+500:M=1
570 MUSIC "#F0":POSITION XT*8,YT*16+8:PATTERN -8,TE$(0)
580 GOTO 540
585 X(T)=0:Y(T)=0
590 S=S+S1:CURSOR 2,0:PRINT "Score";S
600 RETURN
700 FOR I=1 TO 24:CURSOR 0,I:PRINT STRING$(" ",40);:MUSIC "-C1":NEXT I
720 CURSOR 10,13:PRINT "♥ Nice Play !! ♥"
740 MUSIC "C1DEFGAB+C+D+E+G6+B9"
750 POSITION 8*X,Y*16+8:PATTERN -8,WI$
760 CURSOR 10,13:PRINT "♠ Good Luck !! ♠"
780 MUSIC "C5"
790 S=S+200
800 GOTO 50
900 FOR I=1 TO 8:CURSOR X,Y:PRINT "|";:MUSIC "#F1":PRINT "←─";:MUSIC "+B":NEXT I
:PRINT "←":MUSIC "-C3R9"
905 PRINT "●"
910 CURSOR 9,13:PRINT "     ♥GAMEOVER♥":MUSIC "+C9"
920 CURSOR 9,13:PRINT "    ♠GAMEOVER♠ ":MUSIC "B"
930 CURSOR 9,13:PRINT "   ♦GAMEOVER♦  ":MUSIC "A"
940 CURSOR 9,13:PRINT "  ♣GAMEOVER♣   ":MUSIC "G"
950 CURSOR 9,13:PRINT " ♦GAMEOVER♦    ":MUSIC "F"
955 CURSOR 9,13:PRINT "♥GAMEOVER♥     ":MUSIC "EDC"
960 IF S>HS THEN CURSOR 9,15:PRINT " You get Hi-score !!!":HS=S
970 CURSOR 9,17:PRINT " Try again ? (Y or N)"
980 GET Z$:IF (Z$="Y") + (Z$="y") GOTO 40
990 IF (Z$="N")+(Z$="n") THEN END
999 GOTO 980
10000 DATA "新年","明けまして","おめでとう","１９８４年","ねずみ年だよ！"
10010 RESTORE 10000:BOX 330,0,530,105,F
10020 READ A$:POSITION 350,10:KPATTERN [1,W0],A$
10030 READ A$:POSITION 366,26:KPATTERN [2,W0],A$
10040 READ A$:POSITION 382,42:KPATTERN [3,W0],A$
10050 READ A$:POSITION 350,60:KPATTERN [4,W0],A$
10060 READ A$:POSITION 400,80:KPATTERN [5,W0],A$
10070 RETURN
```


★切手をなめる…ウ，ウマイ！ムシャムシャゴックリ…ゲッ４枚も食べてしまった!!（北海道千歳市・**高井良克己12才**）……【**編**：食べすぎるとどうなる？**影**：切手だからおなかがハッテ，速達便でトイレにかけこむ！】



PASOPIA T/5/(7)用

秘密結社 ガマーベ

宮本　一宏

STORY

「当局の調査によって，世界征服をたくらむ秘密結社ガマーベの本部は，某マイコン誌のビル内にあることが判明した。そこで今回の君への指令は，そのビル内に侵入し秘密書類を奪ってくることだ。もし失敗すれば，君の命はないと思え。では健闘を祈る！」

というわけで，俺はさっそく警備の手薄な昼の間に，そのビル内の倉庫に隠れたのだが……。

遊びかた

「カギ」「トル」または「ミル」などのように，名詞＋動詞あるいは動詞だけで入力してください。名詞と動詞の間は1字あけて，助詞は入れないでください。どんなコマンドが使えるかは，プログラムにREMをつけてあるので，それを読んでください。入力の面倒な人は，最初の3文字で判断しているので，3文字だけ入力してください。

特殊な例

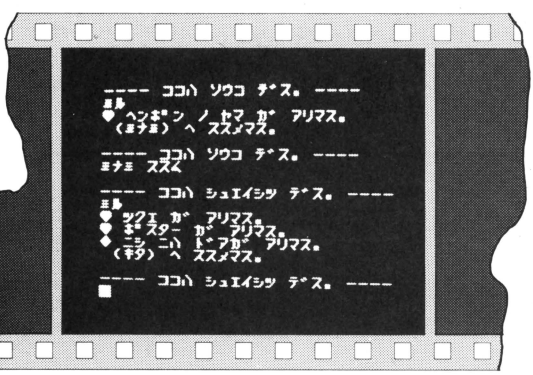
- 「キタ」「ヒガシ」などの進行方向の名詞は，動詞を入力しなくても結構です。
- 「アケル」と動詞だけ入力すると，それはドアをアケルと判断します。
- 持ち物をみたいときは，「モチモノ」とだけ入力してください。

移植について

機種によって，差のある画面制御，SOUND文などはプログラムの最初にまとめてあるので，そこだけ直せばあとは標準的なBASICですので，そのまま使えると思います。

●参考文献

PCマガジン　「幽霊船」粂 泰博



《写真1》実行画面

CHECKER FLAG

影：編集長，ボク笑っちゃいます！　ガマーべってのが，あんまりおかしいもんだから。

編集長：君の話につられてるひまはないさ。どれ，アドベンチャー・ゲームに挑戦でもしてみるか。カタカタカタ……

Dr.D：つぎのページを開いてごらん。解答例が載ってるだろ。

影：あー，交通違反!!　つまんないですよ。

編：解析には，これがないとダメなんですよ。

★あのSMCのソニーが〝盛田〟という日本酒を出しているという事知ってた？(愛知県豊田市・**阪野喜之15才**)
……【**編集長**：Dr.は知ってましたか？**Dr.D**：うにゃ，ワシは酒ならなんでもいいから，ヒック！**編**：ヒック??】

秘密結社ガマーベのプログラム・リスト

```
10 ' ==== ﾋﾐﾂｹｯｼｬ ( ｶﾞﾏｰﾍﾞ ) ====
20 CLS:WIDTH 36:SCREEN 0:COLOR 7,0:' ﾃｷｽﾄ ﾓｰﾄﾞ
30 FOR I=1 TO 8:READ A$:KEY I,A$+CHR$(13):NEXT:GOTO 80
40 DATA ﾐﾙ,ｷﾀ,ﾋｶﾞｼ,ﾐﾅﾐ,ﾆｼ,ｱｹﾙ,ﾄﾙ,ｻｶﾞｽ
50 SOUND 40,3:RETURN:' ﾐｼﾞｶｲ ｵﾄ
60 SOUND 10,50:RETURN:' ﾋｸｸ ﾅｶﾞｲｵﾄ
70 '--------------------
80 DEFINT A-Z:DEFSNG N,X:RANDOMIZE TIME/3
90 DIM N$(51),N(51),K$(19),V$(30),LK(20),MO(10),F(6)
100 DIM P$(27),P1(26),P(27,3),H$(6),D$(5),ER$(3)
110 DEF FNX1(X)=INT(X/10000):DEF FNX2(X)=INT((X-INT(X/10000)*10000)/100):DEF FNX
3(X)=INT((X-INT(X/100)*100)/10):DEF FNX4(X)=INT(X-INT(X/10)*10)
120 FOR I=1 TO 51:READ N$(I),N(I):NEXT I:'--- ﾋﾞﾋﾝ ---
130 DATA ｸﾙﾏ,10111,ﾕﾜｶｼｷ,20211,ﾏｯﾁ,10210,ﾎﾟｯﾄ,20210,ﾍﾝﾎﾟﾝ ﾉ ﾔﾏ,30412,ｶﾞｿﾘﾝﾀﾝｸ,40
540,ﾗｲﾌﾙ,10510,ﾍﾞｯﾄﾞ,10612,ﾃｰﾌﾞﾙ,10612,ｶｷﾞ,50930,ﾛｯｶｰ,10711
140 DATA ﾎｳｷ,21130,ﾅﾜﾊﾞｼｺﾞ,61130,ﾂｸｴ,10912,ﾃﾞﾝﾜｷ,11420,ﾎﾟｽﾀｰ,70910,ﾎﾞﾀﾝ,11641,ｶｷ
ﾞ,51540,ﾊｺ,11210,ｶﾐ,81930,ﾛｳｿｸ,91310,ﾑﾁ,91310,ﾊﾟｿｺﾝ,11410,ﾌﾟﾘﾝﾀ,11410
150 DATA ﾌﾛｯﾋﾟｰ,11410,ｶｷﾞ,52440,ﾂｸｴ,11612,ｶｷﾞ,102730,ﾀﾅ,11711,ｶﾞｽﾏｽｸ,12930,ﾗｯｸ,1
1811,ﾊﾞｯﾃﾘｰ,43130,ﾍﾞｯﾄﾞ,11912,ﾃｰﾌﾞﾙ,11912,ﾄｹｲ,13420
160 DATA ﾂｸｴ,112012,ｴﾝﾋﾟﾂ,123620,ﾛｯｶｰ,12012,ﾎﾞﾀﾝ,13841,ﾂｸｴ,12212,ﾎﾝﾀﾞﾅ,132212,ﾍﾞ
ｰﾏｶﾞ,144120,ｶﾐ,154230,ｺﾞﾑﾉｷ,12512,ｶｷﾞ,44440
170 DATA ﾂｳｼﾝｷ,162611,ﾃｰﾌﾞﾙ,12712,ｿﾌｧ,12712,ｴ,172710,ｷﾝｺ,184941,ｼｮﾙｲ,195030
180 FOR I=1 TO 27:READ P$(I):FOR J=0 TO 3:READ P(I,J):NEXT J,I:'--- ﾊﾞｼｮ ---
190 DATA ｶﾞﾚｰｼﾞ,,,108,,ｷｭｳﾕｼﾂ,,203,,,ﾛｳｶ,315,,408,202,ｿｳｺ,,,509,,ﾌﾞｷｺ,,,610,
200 DATA ｼｭｸﾊｸｼﾂ 2,,719,811,,ﾓﾉｵｷ,,908,,,ﾛｳｶ,403,1009,101,907,ｼｭｴｲｼﾂ,504,,,1008,
ﾂｳﾛ,605,1111,,,ﾂｳﾛ,806,,1213,1110
210 DATA ｶﾞｽｼﾂ,,1313,,,ｺﾞｳﾓﾝｼﾂ,1211,,,1312,ﾏｲｺﾝ･ﾙｰﾑ,,,1420,,ﾛｳｶ,303,1516,1621,
220 DATA ﾍﾝｼｭｳﾁｮｳｼﾂ,,,,1515,ｶｸﾉｳｺ,,1718,,,ｿｳｺ,,,1823,1717
230 DATA ｼｭｸﾊｸｼﾂ 1,,706,1924,,ﾍﾝｼｭｳｼﾂ,1414,2021,,,ﾛｳｶ,1615,2122,2227,2020,Dr.D ﾉ
 ﾍﾔ,,2325,,2121,ﾂｳﾛ,1818,2424,2525,
240 DATA ﾂｳﾛ,1919,,2626,2423,ﾋﾛﾏ,2523,,,2322,ﾂｳｼﾝｼﾂ,2624,,,,ｵｳｾﾂｼﾂ,2221,0,0,0
250 FOR I=1 TO 26:READ P1(I):NEXT I
260 DATA 1,5,1,2,2,5,7,4,4,4,2,5,4,5,5,2,5,4,4,4,5,4,9,2,2,5
270 FOR I=1 TO 19:READ K$(I):NEXT I:'--- ｹｲﾖｳｼ ---
280 DATA ﾌﾂｳﾉ,ｶｹﾞｶﾞ ｲﾂﾓﾂｶｳ,ﾀｲﾘｮｳﾉ,ｸﾙﾏﾉ,ﾄﾞｺｶﾉ ﾄﾞｱﾉ
290 DATA ﾉﾎﾞﾘｵﾘﾆ ﾍﾞﾝﾘﾅ,ｾｲｺﾁｬﾝﾉ,ｱﾝｼｮｳﾊﾞﾝｺﾞｳﾉ ｶｶﾚﾀ,ｺﾞｳﾓﾝﾆ ﾂｶｳ
300 DATA ｷﾝｺﾉ,ｼｺﾞﾄｦ ｼﾃｲﾙﾄﾊ ｵﾓｴﾅｲ,HBﾉ,ﾎﾝｶﾞ ｲｯﾊﾟｲﾂﾏｯﾀ,ｱﾉ ﾕｳﾒｲﾅ,ﾀﾞｯｼｭﾂﾎｳﾉ ｶｶﾚﾀ
310 DATA ﾅｶﾏﾆ ﾚﾝﾗｸｽﾙﾀﾒﾉ,ﾋﾟｶｿﾉ,ｶﾞﾝｼﾞｮｳｿｳﾅ,ｺﾞｸﾋｼﾞｺｳｶﾞ ｶｶﾚﾃｲﾙ
320 FOR I=1 TO 30:READ V$(I):NEXT I:'--- ﾄﾞｳｼ ---
330 DATA ｵｽ,ﾂｹﾙ,ﾐﾙ,ﾖﾑ,ﾉﾙ,ﾉﾘｺﾑ,ﾄﾙ,ﾓﾂ,ｳｺﾞｶｽ,ﾄﾞｶｽ,ｻｶﾞｽ,ｼﾗﾍﾞﾙ,ｳﾂ,ﾊｯﾎﾟｳｽﾙ,ｵﾜﾘ,end,ｱｹﾙ
,ﾋﾗｸ,ﾓﾁﾓﾉ,ｼｮｼﾞﾋﾝ,ｼﾒﾙ,ﾄｼﾞﾙ,ｵﾘﾙ,ｻｶﾞﾙ,ｽﾃﾙ,ﾅｹﾞﾙ,ﾉﾎﾞﾙ,ｱｶﾞﾙ,ｲｸ,ｽｽﾑ
340 FOR I=0 TO 5:READ D$(I):NEXT I
350 DATA ｷﾀ,ﾋｶﾞｼ,ﾐﾅﾐ,ﾆｼ,ｳｴ,ｼﾀ
360 FOR I=1 TO 3:READ ER$(I):NEXT I
370 DATA ﾅﾆｦ ｶﾝｶﾞｴﾃｲﾙ,ﾄﾞｳｽﾚﾊﾞﾖｲ,ﾄﾞｯﾁﾍｲｹﾊﾞﾖｲ
380 FOR I=1 TO 6:READ H$(I):NEXT I
390 DATA ﾏﾄﾞｶﾗ ｵﾁﾃ,ﾄﾞｸｶﾞｽﾆ ﾔﾗﾚﾃ,ｼｬｯﾀｰﾆ ﾌﾞﾂｶｯﾃ,ｼﾞﾄﾞｳｺｳｹﾞｷｿｳﾁﾃﾞ ｳﾀﾚﾃ,ﾃｷﾉ ﾅｶﾏﾆ ｵｲｶｹ
ﾗﾚﾃ,ｷﾝｺﾆ ﾃﾞﾝﾘｭｳｶﾞ ﾅｶﾞﾚﾃ
400 P=4:MO=0:LK=0:AN=RND(1)*9000+1000
410 PRINT:PRINT "---- ｺｺﾊ ";P$(P);" ﾃﾞｽ｡ ----":'--- ﾒｲﾝ ---
420 GOSUB 50:GOSUB 470
430 IF D=4 THEN 1630 ELSE IF D=5 THEN 1640 ELSE IF D<4 THEN 1670
440 IF V<5 THEN ON V GOTO 1770,1810,680,1730
450 ON (V-3)¥2 GOTO 880,960,1030,1050,1110,1160,1190,1520,1560,1640,1570,1630,16
70
460 E1=1:ER=3:GOTO 610
470 A$="":LINE INPUT A$:IF A$="" THEN RETURN:'-- INPUT -----
480 R=INSTR(A$," "):R1=R-1:R2=R:IF R=0 THEN A1$=A$:A2$=A$:GOTO 510
490 R=INSTR(R+1,A$," "):IF R=0 THEN R2=R:GOTO 490
500 A1$=LEFT$(A$,R1):A2$=MID$(A$,R2+1)
510 FOR V=1 TO 30:IF INSTR(A2$,LEFT$(V$(V),3)) THEN A2$=V$(V):GOTO 520 ELSE NEXT
520 FOR D=0 TO 5
530 IF INSTR(A1$,LEFT$(D$(D),3)) THEN A1$=D$(D):RETURN
540 NEXT D
550 M1=0:FOR N=1 TO 51
560 IF INSTR(A1$,LEFT$(N$(N),3))=0 THEN 590
570 FOR I=1 TO LK:IF N=LK(I) THEN 600 ELSE NEXT I
580 FOR I=1 TO MO:IF N=MO(I) THEN M1=N ELSE NEXT I
```

最短解答例

ミル→ヘンポン　ノ　ヤマ　ウゴカス→ガソリンタンク　トル→ミナミ→ミル→ポスター　ウゴカス→ボタンオス→ツクエ　ミル→　デンワキ　ウゴカス→カギ　トル→ドア　アケル→ニシ→ドア　アケル→ニシ→ミル→ローカー　サガス→ナワバシゴ　トル→ヒガシ→キタ→カギ　アケル→ドアアケル→ヒガシ→ニシ→ミル→マッチ　トル→ヒガシ→キタ→ミナミ→ミル→ドア　アケル→ニシ→ミル→ロッカー　ウゴカス→ボタン　オス→カギ　アケル→ドア　アケル→キタ→ミル→プリンタ　ウゴカス→カギ　トル→ミナミ→ヒガシ→カギ　アケル→ドア　アケル→ヒガシ→ミル→ホンダナ　サガス→ホンダナ　ミル→ベーマガ　サガス→カミ　ヨム→ホンダナ　ウゴカス→ヒガシ→ミル→ゴムノキ　ウゴカス→カギ　トル→キタ→ヒガシ→ドア　アケル→キタ→ミル→マド　アケル→シタ→ミル→テーブル　サガス→カギ　トル→ドア　アケル→ミナミ→カギ　アケル→ドア　アケル→ミナミ→ミル→ロウソク　トル→キタ→ニシ→カギ　アケル→ドア　アケル→キタ→ミル→ライフル　トル→ミナミ→ヒガシ→キタ→ウエ　アガル→ミナミ→カギ　アケル→ドア　アケル→ミナミ→ミル→ライフル　ウツ→キタ→ニシ→ドア　アケル→キタ→ミル→ヒ　ツケル→ミル→ラック　サガス→バッテリー　トル→カギ　アケル→ドア　アケル→ニシ→ミル→タナ　サガス→ガスマスク　トル→モチモノ→ライフル　ステル→マッチ　ステル→ガスマスク　トル→ヒガシ→ミナミ→ヒガシ→キタ→ヒガシ→ミナミ→ドア　アケル→ニシ→ミル→ハコ　サガス→カミ　ヨム→ヒガシ→キタ→キタ→ヒガシ→ミナミ→ニシ→ミナミ→ニシ→ニシ→キタ→カギ　アケル→ドア　アケル→ヒガシ→ミル→ツクエ　サガス→カギ　トル→ニシ→ミナミ→ドア　アケル→ミナミ→ミル→エ　ウゴカス→キンコ　アケル→カギアケル→キンコ　アケル→キンコ　サガス→ショルイ　トル→モチモノ→ロウソク　ステル→ショルイ　トル→キタ→キタ→キタ→ミナミ→ミナミ→ミル→クルマ　ノル→カギ　アケル→クルマノル

★

★

★影さん，そのメロン食べるのやメロン!!（茨城県土浦市・**このぶどうーつぶどう？12才**）……**【影：**だじゃれか。それでは私も一つ，「そのメロン食べた？　うり！　ウマカッた？　うんメロン！」。**編：**だだじゃれだね。**】**

```
590 NEXT N:IF M1=0 THEN RETURN ELSE N=M1
600 A1$=N$(N):RETURN
610 GOSUB 60:ON ER GOSUB 620,630,640,650,660,670:GOTO 420:'---- ERROR ----
620 PRINT "♠ ";A1$;" ﾊ ﾐｱﾀﾘﾏｾﾝｶﾞ !":RETURN
630 PRINT "♠ ";N$(E1);" ｦ ﾓｯﾃｲﾏｾﾝ !":RETURN
640 PRINT "♠ ";ER$(E1);"ﾉｶ ﾜｶﾘﾏｾﾝ !":RETURN
650 PRINT "♠ ﾅﾆｦ ";A2$;" ﾉｶ ﾜｶﾘﾏｾﾝ !":RETURN
660 PRINT "♠ ｲﾀﾀ!! ｿﾁﾗﾍﾊ ｽｽﾒﾏｾﾝ !":RETURN
670 PRINT "♠ ｱﾏﾘ ｲﾐｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ !":RETURN
680 IF A1$<>A2$ THEN 830:'---- ﾐﾙ -----
690 IF P=18 AND F(4)=0 THEN PRINT "◆ ｸﾗｸﾃ ﾅﾆﾓﾐｴﾏｾﾝ !":GOTO 410
700 LK=0:FOR I=1 TO 20:LK(I)=0:NEXT I
710 FOR I=1 TO 51:IF FNX2(N(I))=P AND FNX3(N(I))=1 THEN PRINT "♥ ";N$(I);" ｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡":LK=LK+1:LK(LK)=I
720 NEXT
730 IF P=12 AND FNX2(N(30))<>0 THEN H1=2:GOTO 1140
740 FOR I=0 TO 3:IF P(P,I)=0 THEN 780 ELSE P2=P1(INT(P(P,I)/100))
750 IF P2=1 THEN PRINT "◆ ";D$(I);" ﾆﾊ ｶｲﾀﾞﾝｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡"
760 IF P2>2 AND P2<6 THEN PRINT "◆ ";D$(I);" ﾆﾊ ﾄﾞｱｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡"
770 IF P2>5 AND P2<8 THEN PRINT "◆ ";D$(I);" ﾆﾊ ﾏﾄﾞｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡"
780 NEXT I:PRINT " (";:FOR I=0 TO 3
790 IF P(P,I)=0 THEN 820
800 P2=P1(INT(P(P,I)/100))
810 IF (P2>0 AND P2<4) OR P2=6 OR P2=8 THEN PRINT D$(I);"･";
820 NEXT I:PRINT CHR$(29);") ﾍ ｽｽﾒﾏｽ｡":GOTO 410
830 FOR I=1 TO LK:IF LK(I)=N THEN 840 ELSE NEXT I:ER=1:GOTO 610
840 PRINT "◆ ";K$(FNX1(N(N)));" ";N$(N);" ﾃﾞｽ｡ "
850 FOR I=1 TO 51
860 IF N=FNX2(N(I)) AND FNX3(N(I))=2 THEN PRINT "♥ ";N$(I);" ｶﾞ ｱﾘﾏｼﾀ !":N(I)=N(I)-10:LK=LK+1:LK(LK)=I:N(I)=N(I)-N*100+P*100
870 NEXT I:GOTO 410
880 IF P<>1 OR N<>1 THEN ER=3:E1=1:GOTO 610:'--- ﾉﾙ ------
890 IF F(6)=0 THEN PRINT "◆ ｶｷﾞｶﾞ ｶｶｯﾃﾏｽ !":GOTO 420
900 IF FNX2(N(6))<>0 THEN PRINT "◆ ｶﾞｿﾘﾝｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ !":GOTO 420
910 IF FNX2(N(32))<>0 THEN PRINT "◆ ﾊﾞｯﾃﾘｰｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ !":GOTO 420
920 FOR I=1 TO 3:IF F(I)=0 THEN H1=I+2:GOTO 1140 ELSE NEXT
930 PRINT "♥♥ ｵﾒﾃﾞﾄｳ ! ﾌﾞｼﾞ ﾀﾞｯｼｭﾂﾃﾞｷﾏｼﾀ !!"
940 IF FNX2(N(51))<>0 THEN PRINT "◆ ﾃﾞﾓ ";N$(51);" ﾊ､ﾄﾞｳｼﾀﾉﾃﾞｽｶ !"
950 GOTO 1160
960 FOR I=1 TO LK:IF LK(I)=N THEN 970 ELSE NEXT I:ER=4:GOTO 610:'--- ﾄﾙ ---
970 IF FNX4(N(N))<>0 THEN PRINT "♠ ﾁｮｯﾄ ﾃﾆﾓﾃﾏｾﾝ !":GOTO 420
980 MO=MO+1:IF MO>10 THEN PRINT "♠ ｺﾚｲｼﾞｮｳ ﾓﾃﾏｾﾝ !":MO=MO-1:GOTO 420
990 LK(I)=LK(LK):LK(LK)=0:LK=LK-1
1000 N(N)=N(N)-P*100
1010 MO(MO)=N:PRINT "◆ ";A1$;" ｦ ﾄﾘﾏｼﾀ !"
1020 IF FNX4(N(N))=0 THEN F2=0:SU=3:GOTO 1070 ELSE 420
1030 IF A1$="ﾎﾝﾀﾞﾅ" AND P=22 THEN PRINT "◆ ﾋﾛﾏﾆ ﾂｳｼﾞﾙ ｱﾅｶﾞ ﾐﾂｶﾘﾏｼﾀ !":P1(23)=8:GOTO 420:'---- ｳｺﾞｶｽ -----
1040 F2=0:SU=3:GOTO 1060
1050 F2=0:SU=2:'---- ｻｶﾞｽ -------
1060 FOR I=1 TO LK:IF LK(I)=N THEN 1070 ELSE NEXT I:ER=4:GOTO 610
1070 FOR I=1 TO 51:IF FNX2(N(I))=N AND FNX3(N(I))=SU+1 THEN 1080 ELSE 1100
1080 F2=1:PRINT "♥ ";N$(I);" ｶﾞ ﾐﾂｶﾘﾏｼﾀ !"
1090 N(I)=N(I)-SU*10:LK=LK+1:LK(LK)=I:N(I)=N(I)-N*100+P*100
1100 NEXT I:IF F2=0 AND (V<7 OR V>8)THEN PRINT "◆ ﾅﾆﾓ ﾐﾂｶﾘﾏｾﾝ !":GOTO 420 ELSE 420
1110 IF FNX2(N(7))<>0 THEN ER=2:E1=7:GOTO 610:'----- ｳﾂ ----
1120 IF P<>26 THEN PRINT "◆ ｱﾌﾞﾅｲﾃﾞｽﾖ !":GOTO 420
1130 PRINT "◆ ﾂｳｼﾝｷｶﾞ ｺﾜﾚﾏｼﾀ !":F(3)=1:GOTO 420
1140 FOR I=0 TO 3:GOSUB 60:NEXT I:'-- ｵﾜﾘ ----
1150 PRINT "ｱﾅﾀﾊ ";H$(H1);" ｼﾝﾃﾞｼﾏｲﾏｼﾀ !":PRINT
1160 PRINT:PRINT "TRY AGAIN ? [Y/N] "
1170 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1170
1180 IF A$="y" OR A$="Y" OR A$="ﾝ" THEN RUN ELSE END
1190 IF A1$="ｶｷﾞ" THEN 1250 ELSE IF A1$="ｷﾝｺ" THEN 1390 ELSE IF A1$="ﾏﾄﾞ" THEN 1420:'--- ｱｹﾙ ----
1200 IF A1$=A2$ OR A1$="ﾄﾞｱ" THEN 1210 ELSE ER=6:GOTO 610
1210 GOSUB 1440:F1=0:GOSUB 1490:IF F1=1 THEN 420
1220 IF P2=3 THEN PRINT "◆ ｽﾃﾞﾆ ｱｲﾃﾏｽ !":GOTO 420
1230 IF P2=5 THEN PRINT "◆ ｻﾞﾝﾈﾝﾅｶﾞﾗ ｶｷﾞｶﾞ ｶｶｯﾃﾏｽ !":GOTO 420
1240 PRINT "◆ ﾄﾞｱｶﾞ ｱｷﾏｼﾀ !":P1(INT(P(P,D)/100))=3:GOTO 420
1250 GOSUB 1440
1260 IF P=1 OR P=27 THEN 1290
1270 F1=0:GOSUB 1490:IF F1=1 THEN 420
1280 IF P2=4 THEN PRINT "◆ ｽﾃﾞﾆ ｱｲﾃﾏｽ !":GOTO 420
1290 KY=0:GOSUB 1330:IF KY=1 THEN 1310 ELSE IF KY>1 THEN F(KY)=1:GOTO 1320
1300 PRINT "◆ ｺｺﾉ ｶｷﾞﾊ ﾓｯﾃｲﾏｾﾝ !":GOTO 420
1310 P1(INT(P(P,D)/100))=4
1320 PRINT "◆ ｶｷﾞｶﾞ ｱｷﾏｼﾀ !":GOTO 420
1330 IF (P=2 OR P=3 OR P=11 OR P=13 OR P=14 OR P=20 OR P=24 OR P=26) AND FNX2(N(18))=0 THEN KY=1:RETURN
1340 IF (P=5 OR P=10 OR P=21 OR P=22) AND FNX2(N(26))=0 THEN KY=1:RETURN
1350 IF P>14 AND P<19 AND FNX2(N(10))=0 THEN KY=1:RETURN
1360 IF P=27 AND FNX2(N(28))=0 THEN KY=5:RETURN
1370 IF P=1 AND FNX2(N(45))=0 THEN KY=6:RETURN
1380 RETURN
1390 IF F(5)=0 THEN PRINT "◆ ｶｷﾞｶﾞ ｶｶｯﾃﾏｽ !":GOTO 420
1400 PRINT "ｱﾝｼｮｳ ﾊﾞﾝｺﾞｳｦ INPUT ｼﾃｸﾀﾞｻｲ !"
1410 INPUT AA:IF AA=AN THEN PRINT "ｷﾝｺｶﾞ ｱｷﾏｼﾀ !":GOTO 420 ELSE H1=6:GOTO 1140
1420 IF P=6 OR P=19 THEN 1430 ELSE PRINT "♠ ｺｺﾆﾊ ﾏﾄﾞﾊ ｱﾘﾏｾﾝ !":GOTO 420
1430 PRINT "◆ ﾏﾄﾞｶﾞ ｱｷﾏｼﾀ !":P1(7)=6:GOTO 420
1440 F=0:FOR I=0 TO 3:P2=P1(INT(P(P,I)/100))
1450 IF P2>2 AND P2<6 THEN F=F+1:D=I
1460 NEXT I:IF F<2 THEN RETURN
1470 INPUT "◆ ﾄﾞﾉ ﾎｳｺｳﾉ ﾄﾞｱ ﾃﾞｽｶ ?";A$
1480 FOR D=0 TO 3:IF INSTR(A$,LEFT$(D$(D),3)) THEN RETURN ELSE NEXT D:GOTO 1470
1490 IF F=0 THEN PRINT "♠ ｺｺﾆﾊ ﾄﾞｱﾊ ｱﾘﾏｾﾝ !":F1=1:RETURN
1500 P2=P1(INT(P(P,D)/100))
1510 IF P2<3 OR P2>5 THEN PRINT "♠ ｿﾉﾎｳｺｳ ﾆﾊ ﾄﾞｱﾊ ｱﾘﾏｾﾝ !":F1=1:RETURN ELSE RETURN
1520 IF MO=0 THEN PRINT "◆ ｲﾏﾉﾄｺﾛ ﾅﾆﾓ ﾓｯﾃﾏｾﾝ !":GOTO 420:'--- ﾓﾁﾓﾉ ---
1530 PRINT "◆ ｹﾞﾝｻﾞｲﾉ ｢ﾓﾁﾓﾉ｣ ﾊ":PRINT "    ";
1540 FOR I=1 TO MO:PRINT N$(MO(I));"･";:NEXT I
1550 PRINT CHR$(29)+" ﾃﾞｽ｡":GOTO 420
1560 ER=6:GOTO 610:'--- ｼﾒﾙ ----
1570 IF MO=0 THEN 1620:'-- ｽﾃﾙ ----
1580 FOR I=1 TO MO:IF MO(I)=N THEN 1590 ELSE NEXT I:GOTO 1620
1590 MO(I)=MO(MO):MO(MO)=0:MO=MO-1
1600 N(N)=N(N)+P*100
1610 PRINT "◆ ";A1$;" ｦ ｽﾃﾏｼﾀ !":GOTO 420
1620 PRINT "◆ ﾊｼﾞﾒｶﾗ ";A1$;" ｦ ﾓｯﾃｲﾏｾﾝ !":GOTO 420
1630 IF P=6 THEN 1650 ELSE E1=1:ER=3:GOTO 610:'--- ｱｶﾞﾙ ------
1640 IF P<>19 THEN E1=1:ER=3:GOTO 610:'--- ｵﾘﾙ ------
1650 IF P1(INT(P(P,1)/100))=7 THEN PRINT "◆ ﾏﾄﾞｶﾞ ｼﾏｯﾃﾏｽ !":GOTO 420
1660 IF FNX2(N(13))=0 THEN P0=P(P,1):GOTO 1720 ELSE H1=1:GOTO 1140
1670 IF D>5 THEN E1=3:ER=3:GOTO 610:'--- ｽｽﾑ -------
1680 IF D=4 THEN 1630 ELSE IF D=5 THEN 1640
1690 P0=P(P,D):P2=P1(INT(P0/100)):IF P0=0 THEN ER=5:GOTO 610
1700 IF P2=4 OR P2=5 OR P2=7 OR P2=9 THEN ER=5:GOTO 610
1710 IF P2=6 THEN IF P=6 THEN 1630 ELSE IF P=19 THEN 1640
1720 P=P0-INT(P0/100)*100:LK=0:FOR I=1 TO 20:LK(I)=0:NEXT:GOTO 410
1730 IF N=20 AND FNX2(N(N))=P THEN PRINT "◆ ｢ｱﾝｼｮｳﾊﾞﾝｺﾞｳﾊ ";AN;" ﾃﾞｽ !｣";:GOTO 1760:'--- ﾖﾑ ---
1740 IF N=43 AND FNX2(N(N))=P THEN PRINT "◆ ｢ｸﾙﾏﾆ ﾉﾚﾊﾞ ﾀﾞｯｼｭﾂﾃﾞｷﾙﾉﾃﾞｽｶﾞ･･･｣";:GOTO 1760
1750 ER=4:GOTO 610
1760 PRINT "ﾄ ｶｶﾚﾃｲﾏｽ !":GOTO 420
1770 FOR I=1 TO LK:IF LK(I)=N THEN 1780 ELSE NEXT I:ER=1:GOTO 610:'--- ｵｽ ---
1780 IF N=17 THEN PRINT "◆ ｶﾞﾚｰｼﾞﾉ ｼｬｯﾀｰｶﾞ ﾋﾗｷﾏｼﾀ !":F(1)=1:GOTO 420
1790 IF N=39 THEN PRINT "◆ ｼﾞﾄﾞｳｺｳｹﾞｷｿｳﾁｶﾞ ｶｲｼﾞｮｻﾚﾏｼﾀ !":F(2)=1:GOTO 420
1800 ER=6:GOTO 610
1810 IF A1$="ﾋ" OR A1$="ﾏｯﾁ" THEN 1820 ELSE ER=4:GOTO 610:'--- ﾂｹﾙ ----
1820 IF FNX2(N(3))<>0 THEN ER=2:E1=3:GOTO 610
1830 IF FNX2(N(21))<>0 THEN ER=2:E1=21:GOTO 610
1840 PRINT "◆ ﾋｶﾞ ﾂｲﾃ ｱｶﾙｸ ﾅﾘﾏｼﾀ !":F(4)=1:GOTO 420
```

★試験勉強でプログラミングできない僕には応募カードはイヤミだ！なんでこんなの作ったんだよ!!（長野市・伊藤栄一15才）……【影：エンヤコラサッと，な，なんでこんなに投稿が多いの！編：投稿の山から中継です！】



PASOPIA 7用

MACKY

諸星 旦

ストーリー

はーい! 私の本名は〝伊東真紀〟なんだけど，みんなは〝マッキー〟っていうの。よろしくね!

私には〝善美〟という親友がいるんだけど，おばけにつかまっちゃったの。なんとかして助けてあげたいんだけど，私はおっきなかなづちしかもっていないの。だから，あなたに手伝ってほしいの。お願い!!

CHECKER FLAG

編：モグラタタキ・ゲームも，ここまで発展すると，だいぶイメージが変わってきますね。

Dr.D：ゲーム・パターンからいえば，たしかにモグラタタキになるが，このゲームはストーリーのおもしろさにあるんではなかろうか。キャラクタのウマサも，その理由の一つになるだろうね。

影：マッキーの名前も，ベリー・グーだね。

あそびかた

というわけで，マッキーと協力して善美さんを助けてあげてください。

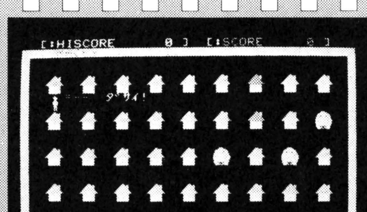
ここはおばけの町なので，善美さんが閉じこめられている家の他には，すべておばけが住んでいます。家の屋根が赤くなると，おばけが出てきます。もしこの時にマッキーが周囲の8マスにいると，マッキーもつかまってしまいます。これらの，おばけが出てくる家は決まっています。

ところで，このおばけは実に単純なので，おばけが出てくる家の屋根が青いときに，家の下で〝ごめんください〟という（スペースキーを押す）と，しっかりと出てくるのです。あとは，マッキーがなぐってくれます。もし違う家や青でない時に呼び出すと，つかまってしまうので注意してください。

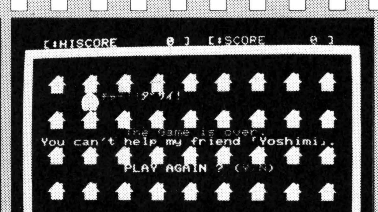
こうして，すべてのおばけを退治すると，善美さんのいる家の屋根が赤くなります。この家の下でスペース・キーを押すと，善美さんが現われて1面クリアとなり，ボーナス点が加算されます。なお，キーは[8]，[2]，[4]，[6]で上下左右に動きます。



《写真1》タイトル画面でーす



《写真2》いきなりみつかって，ダサーイ!!



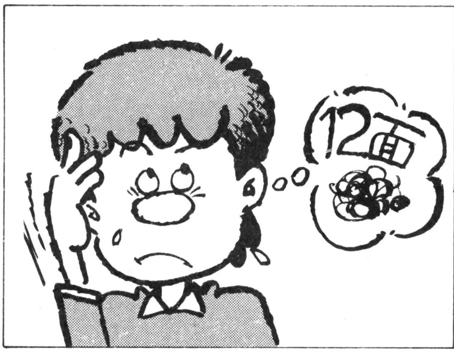
《写真3》こういうの，にが手なんです

★弟がおねしょをするのでお母さんが「12月31日までしなかったらパソコンを買ってあげる」と言った。僕もすればよかった!(岩手県岩手郡・近藤広明13才)……【影：ボクオネショシテオシリタタカレテイタカッタナー。】

MACKYのプログラム・リスト

```
10 CLS 3:WIDTH 40:SCREEN 2:CONSOLE,,0,8:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
20 DEFINT A-Z:DIM MA(100),H1(150),H2(150),YO(150),MO(150),X(30),Y(30)
30 RANDOMIZE(TIME/4.5):COLOR=(1,4,5):COLOR=(3,1,5):COLOR=(4,1)
40 COLOR=(5,2,0):COLOR=(6,6,3):GOSUB 790
50 GOSUB 1070:CLS:LINE(0,8)-(319,199),1,BF
60 MA=3:SC=0:MEN=1:DIM H(9,5)
70 LINE(8,16)-(311,191),0,BF:E=MEN*4+RND(1)*3:IF E>30 THEN E=30
80 FOR I=0 TO E
90 X(I)=INT(RND(1)*9)+1:Y(I)=INT(RND(1)*5)+1:IF H(X(I),Y(I))<>0 THEN 90
100 H(X(I),Y(I))=1-(I=0)*4:NEXT:MO=E:CLS 1
110 C$="02006[7:5HISCORE          6]  [7:4SCORE         6]":GOSUB 720
120 C$="02011[7:2MACKY5 =         1]  [7:3OBAKE5 =      1]":GOSUB 720
130 FOR Y=32 TO 160 STEP 32:FOR X=24 TO 280 STEP 32:PUT(X,Y),H1:NEXT:NEXT
140 C$="30242By 3Y.DAN":GOSUB 720:GOSUB 470
150 X=1:Y=2:P=1:GOSUB 450
160 ' Main
170 P=P-1:IF P=0 THEN PLAY"s2m10l11o5fabe","s6m4l11o4eafg":P=2
180 A=STICK(0)
190 X1=X-(X>2)*(A=7)*2+(X<36)*(A=3)*2:Y1=Y-(Y>2)*(A=1)*2+(Y<22)*(A=5)*2
200 IF POINT(X1*8+10,Y1*8+8)<>0 THEN 220
210 GOSUB 450:X=X1:Y=Y1:GOSUB 450
220 A=STRIG(0):IF A=0 THEN 330
230 IF POINT(X*8+10,(Y-1)*8+3)<>7 THEN 330
240 LOCATE (X>20)*12+X+2,Y:COLOR 3:PRINT"ｺﾞﾒﾝｸﾀﾞｻｲ!";:COLOR 7
250 X1=(X+1)/4:Y1=Y/4-1:IF H(X1,Y1)=5 THEN 580
260 IF H(X1,Y1)<>2 THEN 520
270 GOSUB 430:LOCATE X,Y-2:COLOR 5:PRINT"█▀";:SOUND=(9,0):SOUND=(8,800)
280 FOR I=0 TO 500:NEXT:SOUND=(8,400):FOR I=0 TO 500:NEXT:SOUND=(9,15)
290 FOR I=0 TO 200:NEXT:LOCATE (X>20)*12+X+2,Y:PRINT SPC(10);
300 COLOR 2:LOCATE X,Y-2:PRINT"XX ";:LOCATE X,Y-1:PRINT"XX";
310 SC=SC+MEN*10:MO=MO-1:GOSUB 490
320 IF MO=0 THEN X1=X(0):Y1=Y(0):GOSUB 410
330 H=INT(RND(1)*E)+1:IF H(X(H),Y(H))=0 THEN FOR I=0 TO 30:NEXT:GOTO 370
340 X1=X(H):Y1=Y(H):ON H(X1,Y1) GOSUB 390,410,430
350 IF(H(X1,Y1)=0)+(ABS(X-X1*4+1)<=2)+(ABS(Y-Y1*4)<=2)=-3 THEN 520
360 H(X1,Y1)=H(X1,Y1)+1
370 GOTO 170
380 ' House 1
390 PUT(24+32*(X1-1),32*Y1),H1,PSET:RETURN
400 ' House 2
410 PUT(24+32*(X1-1),32*Y1),H2,PSET:RETURN
420 ' Monster
430 H(X1,Y1)=0:PUT(24+32*(X1-1),32*Y1),MO,PSET:RETURN
440 ' Macky
450 PUT(X*8+5,Y*8),MA:RETURN
460 ' Score
470 COLOR 5:LOCATE 12,0:PRINT USING"######";HS;
480 COLOR 2:LOCATE 17,1:PRINT USING"#";MA;
490 COLOR 4:LOCATE 29,0:PRINT USING"######";SC;
500 COLOR 3:LOCATE 33,1:PRINT USING"##";MO;:RETURN
510 ' Catch
520 LOCATE (X>20)*7+X+2,Y:COLOR 2:PRINT"ｷｬｰ!!";:COLOR 7
530 PLAY"zs4m50l10o6bagfedco5bagfedc","zs6m10l10o6bagfedco5bagfedc"
540 FOR I=1 TO 14:PUT(X*8,Y*8),MO,PSET:FOR J=1 TO 100:NEXT
550 PUT(X*8+5,Y*8),MA,PSET:NEXT:PUT(X*8,Y*8),MO,PSET
560 FOR I=0 TO 2000:NEXT:MA=MA-1:IF MA=0 THEN 660  ELSE 70
570 ' Meet
580 PUT(24+32*(X(0)-1),32*Y(0)),YO,PSET
585 PLAY"zs7m1o4l3cl6defgabo5cpl4o4bo5pc","zs6m5o5l3cl6defgabo6cpl4o5bo6pc"
590 LOCATE (X>20)*15+X+2,Y:COLOR 5:PRINT"ﾏｯｷｰ､ｱﾘｶﾞﾄｳ!!";
600 FOR I=MEN*500 TO 0 STEP -5:LOCATE 14,11:PRINT USING"BOUNS = #####";I;
610 SOUND 60,5:SOUND 50,5
620 SC=SC+5:COLOR 6:GOSUB 470:COLOR 4:NEXT
630 MEN=MEN+1:C$="14152Play3 next4 pattern6 !!":GOSUB 730
640 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 70
650 ' Game Over
660 C$="11102 The Game is over. ":GOSUB 730
670 C$="01113 You can't help my friend6 「5Yoshimi6」3. ":GOSUB 730
680 C$="11145 PLAY AGAIN ?6 (2Y/N6) ":GOSUB 730
690 IF SC>HS THEN HS=SC:GOSUB 470
700 A$=INKEY$:A=(A$="Y")+(A$="y")-(A$="N")-(A$="n")
710 IF A=-1 THEN ERASE H:GOTO 60 ELSE IF A=1 THEN END ELSE 700
720 ' Print
730 X1=VAL(MID$(C$,1,2)):Y1=VAL(MID$(C$,3,2)):LOCATE X1,Y1
740 FOR I=5 TO LEN(C$):A$=MID$(C$,I,1)
750 IF VAL(A$)<>0 THEN COLOR VAL(A$) ELSE PRINT A$;
760 FOR J=0 TO 50:NEXT:SOUND 60,2
770 NEXT:RETURN
780 ' House
790 SCREEN ,,,,1:C$="05094Now Loading6 Character7'6s 3Data4.":GOSUB 730
800 C$="12115Wait3 a6 moment2 !!":GOSUB 730
810 LINE(12,1)-(13,6),6,BF:LINE(9,0)-(16,8),4:LINE-(0,8),4:LINE-(8,0),4
820 PAINT(8,4),4,4:LINE(3,9)-(13,15),3,BF:LINE(5,10)-(7,11),7,BF
830 LINE(9,10)-(11,11),7,BF:LINE(5,13)-(7,14),7,BF
840 LINE(9,13)-(11,14),7,BF:GET(0,0)-(16,15),H1
850 LINE(9,0)-(16,8),2:LINE-(0,8),2:LINE-(8,0),2:PAINT(8,4),2,2
860 GET(0,0)-(16,15),H2:GOSUB 890:GET(1,1)-(7,16),MA:GOSUB 890
870 GET(1,1)-(16,16),YO:GOSUB 890:GET(1,1)-(16,16),MO:SCREEN ,,,,0:RETURN
880 ' Pset
890 FOR Y=1 TO 16:READ C$:FOR X=1 TO LEN(C$):PSET(X,Y),VAL(MID$(C$,X,1))
900 NEXT:NEXT:RETURN
910 ' Macky
920 DATA 05055500,00555550,05565555,05666655
930 DATA 00566650,00566550,00044400,00474740
940 DATA 00447440,00644460,00044400,00044400
950 DATA 00060600,00060600,00060600,00550550
960 ' Yoshimi
970 DATA 0000000002222000,0220002222222200,0022222222222220,0002222222222220
980 DATA 0022222222222222,0022626262262222,0222662626226222,0226600666006062
990 DATA 0222603666036662,0022666666666062,0022266066666662,0002266666660222
1000 DATA 0002226226006220,0002222600666220,0022222266666200,0022222666666200
1010 ' Monster
1020 DATA 0000007270000000,0000071727700000,0007276717577000,0074717672767700
1030 DATA 0076007470074700,0770770707707770,0707777777770770,1707747774770771
1040 DATA 1707747774770771,1707777777770771,1770777777707771,0777777777777770
1050 DATA 0770707070707770,0777020202077700,0077772027777700,0066602220066600
1060 ' Title
1070 CLS:LINE(27,10)-(292,63),3,BF:LINE(35,18)-(284,55),5,BF
1080  DRAW"c1bm40,52m+0,-30m+15,+30m+15,-30m+0,+30bm+22,+0m+0,-20m+10,-10m+10,+0m+10,+10m+0,+20bm+0,-15m-30,+0bm+30,+15"
1090 DRAW"bm+52,-10m+0,+5m-5,+5m-20,+0m-5,-5m+0,-20m+5,-5m+20,+0m+5,+5m+0,+5bm+0,+20"
1100 DRAW"bm+22,+0m+0,-30bm+0,+25m+30,-25bm-15,+13m+15,+17bm+22,+0m+30,-30bm-30,+0m+15,+15"
1110 PUT(47,88),MA:C$="09127= 5Macky":GOSUB 730
1120 PUT(42,112),YO:C$="09157= 6Yoshimi":GOSUB 730
1130 PUT(42,136),MO:C$="09187= 2Monster":GOSUB 730
1140 PUT(42,160),H1:C$="09217= 3House":GOSUB 730:LINE(152,68)-(319,178),6,B
1150 RESTORE 1170:FOR C=1 TO 9:READ C$:GOSUB 730:NEXT
1160 IF INKEY$="" THEN 1160 ELSE RETURN
1170 DATA"27077By Y.Dan","20094My friend6 '5Yoshimi6'"
1180 DATA"20114was3 caught2 by","20136'2Monster6'7."
1190 DATA"20155My weapon is4 only","20174a 5big hammer6,but"
1200 DATA"20196I want to7 save her2!","20215Help me,3please2 !!"
1210 DATA"15245Hit any Key2 !!"
```

★影君！今日は君にゼビウスを編集部から盗み出してもらおう。失敗は許されない。幸運を祈る。(広島市・**ゲッターロボ**)……【**編**：実はこの間仕事をさぼってゼビウスをやってて編集長にどやされたんです。影さんは！】



PC-6001/mkⅡ(32k)用

THE『正十二面体』

水谷　嘉宏

あそびかた

ＲＵＮすると，御存知の正十二面体が出てきて，

①20個の頂点にグー・チョキ・パー（ジャンケン）のマークのいずれか

②あなた（Player）

③３匹のAlien(Ｓ)

が見えます。

あなたはキーを押して，辺に沿った次の頂点に移動してください。３匹のAlienも少し考えて次々と移動します。あなたとAlienが隣り合ったときのジャンケンで勝負！　ただし，２匹以上のAlienが隣りに居るとあなたの負けです。

Alienはジャンケン不利と見ると逃げますが，自分のことしか考えず，他のAlienのじゃまをしてしまうので，それがねらいどころです。

毎回乱数で場面を変えますが，初めはあなたとAlienがある程度以上離れているほうがよいので，うまく配置できなかったときは『やりなおします』と表示して再度配置し直し，でき上がると『スタート』と表示します。５手以内で勝てば上々!!

プログラムについて

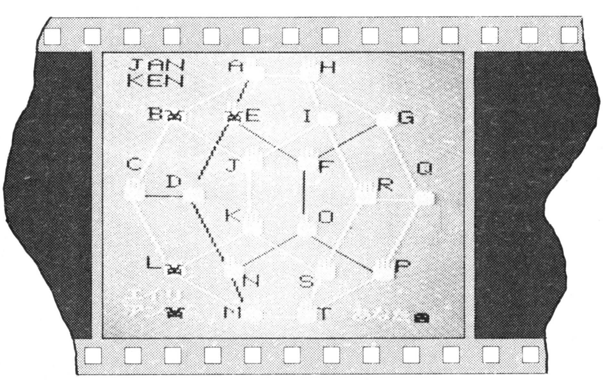
1140行～1180行が画面を書くためのマシン語で，この５行だけは注意して入力してください。これを実行するＥＸＥＣの番地も簡素化のため80・90行で変数にしていますので，ここも注意してください。

670行～840行でAlienの行先を判定しています。画面上でAlienが動く前にふっと間がありますが，これはこのサブルーチンで行先を考えているわけです。



評…この発想スバラシイ!!
でも，私の態度が気にいらないよ～ん（編）

山もり大もりもりもり



《写真１》正十二面体のゲーム画面

CHECKER FLAG

編：水谷さんはいつもアイデアをひねった作品を送ってくれますね。

Dr.D：何と45才。ほとんどの読者のお父さんと同じくらいの年令だろう。それだけにいろいろな知識を盛り込んだプログラムが作れるわけだ。諸君もパソコンの知識があるだけでは，ワシのように立派な博士にはなれんぞ。ガンバリたまえ。

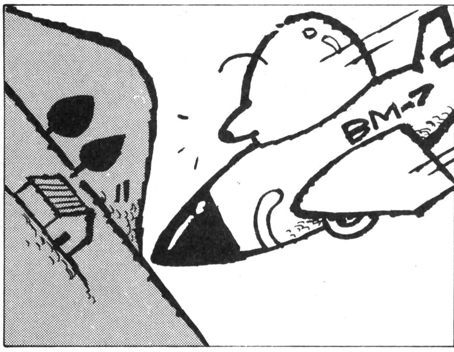
編集部一同：ハーイ。

★ベーマガがあまり気にいって卓球のラケットにぬるラバクリーナーをごってりぬってピカピカにしてしまった。（山形市・飛田昌考12才）……【影：ワタシなんか，寝るのもいっしょだし，お風呂もいっしょでボロボロにしてるんだゾ！】

THE『正十二面体』のプログラム・リスト

```
10 REM ------------------
20 REM  JANG・KENG・GAME
30 REM ------------------/
40 CLEAR50,&HDD00
50 GOSUB1110:REM<マシンご>
60 DIMX(20),Y(20),J(20),N(20,3),H(20),V(20)
70 PLAY"l64s10m2000","l64s10m3000"
80 GX=&HDD00:GY=&HDD01
90 KG=&HDD04:KP=&HDD0B:KC=&HDD12:KJ=&HDD19:KA=&HDD20
100 DEFFNX(I)=8*X(I)+4:DEFFNY(I)=8*Y(I)+12
110 REM<がめんのいち>
120 RESTORE1000:FORI=1TO20:READX(I),Y(I):NEXT
130 FORI=1TO20:FORJ=1TO3:READN(I,J):NEXTJ,I
140 FORI=1TO20:READH(I),V(I):NEXT
150 REM<がめんをかく>
160 SCREEN3,2,2:CONSOLE,,,0:COLOR,,1:CLS
170 FORI=1TO10:READA,B:LINE(FNX(A),FNY(A))-(FNX(B),FNY(B)),3:NEXT
180 FORI=1TO20:READA,B:LINE(FNX(A),FNY(A))-(FNX(B),FNY(B)),2:NEXT
190 COLOR3:FORI=1TO20:LOCATEH(I),V(I):PRINTCHR$(64+I);:NEXT
200 COLOR4:LOCATE0,0:PRINT"JAN":PRINT"KEN":COLOR2
210 POKEGX,4:POKEGY,22:EXECKA:LOCATE0,14:PRINT"エイリ":PRINT"アン";
220 LOCATE12,15:PRINT"あなた";:POKEGX,30:POKEGY,22:EXECKJ
230 REM***<start>***
240 REM<じゃんけんひょうじ>
250 POKE&HDD36,0:FORI=1TO20:J(I)=INT(RND(1)*3)+1
260 POKEGX,X(I):POKEGY,Y(I):ONJ(I)GOTO270,280,290
270 EXECKG:GOTO300
280 EXECKP:GOTO300
290 EXECKC
300 NEXT:POKE&HDD36,&HAE
310 REM<alienのいち>
320 A=INT(RND(1)*20)+1:POKEGX,X(A):POKEGY,Y(A):EXECKA
330 B=INT(RND(1)*20)+1:IFB=A THEN330
340 POKEGX,X(B):POKEGY,Y(B):EXECKA
350 C=INT(RND(1)*20)+1:IF(C=A)+(C=B)THEN350
360 POKEGX,X(C):POKEGY,Y(C):EXECKA
370 REM<playerのいち>
380 COLOR2:FORP=1TO20:IF(P=A)+(P=B)+(P=C)THEN460
390 FORJ=1TO3:I=N(P,J):IF(I=A)+(I=B)+(I=C)THEN460
400 NEXTJ
410 FORJ=1TO3:FORK=1TO3:I=N(N(P,J),K):IF(I=A)+(I=B)+(I=C)THEN460
420 NEXTK,J
430 FORJ=1TO3:FORK=1TO3:FORL=1TO3:I=N(N(N(P,J),K),L)
440 IF(I=A)+(I=B)+(I=C)THEN460
450 GOTO490
460 NEXTP:PLAY"o4ec"
470 LOCATE12,0:PRINT"やりなお"
480 LOCATE12,1:PRINT"します":FORI=0TO500:NEXT:GOSUB990:GOTO250
490 POKEGX,X(P):POKEGY,Y(P)::EXECKJ
500 PLAY"o4g","o4c":LOCATE12,0:PRINT"スタート":FORI=0TO500:NEXT:GOSUB990
510 TE=0:REM<テのすう>
520 REM<playerいどう>
530 Q=P:TE=TE+1
540 A$=INKEY$:IFA$=""THEN540
550 P=ASC(A$)-96:IF(P<0)+(P>20)THEN540
560 FORI=1TO3:IFP=N(Q,I)THEN580
570 NEXT:PLAY"o2c":GOTO540
580 POKEGX,X(Q):POKEGY,Y(Q):EXECKJ::POKEGX,X(P):POKEGY,Y(P):EXECKJ
590 J=0:PLAY"o6g":FORI=1TO3:D=N(P,I):IF(D=A)+(D=B)+(D=C)THENJ=J+1
600 NEXT
610 ONJGOTO860,930,930:REM(1はんてい・2はさまれた)
620 REM<alienいどう>
630 G=A:GOSUB680:PLAY"o7c":A=E
640 G=B:GOSUB680:PLAY"o7d":B=E
650 G=C:GOSUB680:PLAY"o7e":C=E
660 GOTO530
670 REM<alien・sub>
680 FORJ=1TO3:FORK=1TO3:IF N(N(G,J),K)<>P THEN710
690 E=N(G,J):I=J(E)-J(P):IF(I=0)+(I=-1)+(I=2)THEN S=E:GOTO710
700 GOSUB970:GOTO930:REM<まけ>
710 NEXTK,J
720 FORJ=1TO3:FORK=1TO3:FORL=1TO3:IFN(N(N(G,J),K),L)<>P THEN740
730 E=N(G,J):F=N(E,K):I=J(E)-J(F):IF(I=0)+(I=-1)+(I=2)THEN T=E
740 NEXTL,K,J
750 FORI=1TO3:E=N(G,I):IF(E<>A)*(E<>B)*(E<>C)*(E<>S)*(E<>T)THEN810
760 NEXT
770 FORI=1TO3:E=N(G,I):IF(E<>A)*(E<>B)*(E<>C)*(E<>S)THEN810
780 NEXT
790 FORI=1TO3:E=N(G,I):IF(E<>A)*(E<>B)*(E<>C)THEN810
800 NEXT
810 GOSUB970:IF(E<>S)THEN840
820 IFJ(E)=J(P)THEN930
830 GOTO950
840 RETURN
850 REM<はんてい>
860 FORI=1TO3:D=N(P,I):IF(D=A)+(D=B)+(D=C)THEN880
870 NEXT
880 F=N(P,I):I=J(P)-J(F)
890 IF(I=1)+(I=-2)THEN950:REMかち
900 IF(I=-1)+(I=2)THEN930:REMまけ
910 GOTO940:REMあいこ
920 END
930 PLAY"o3gfedc":LOCATE12,0:PRINT"あなたの":LOCATE12,1:PRINT"まけ!!":GOTO960
940 PLAY"o4gagag":LOCATE12,0:PRINT"おあいこ":GOTO960
950 PLAY"o5cdefg":LOCATE11,0:PRINTTE;"て":LOCATE12,1:PRINT"でかち"
960 FORI=0TO1000:NEXT:GOSUB990:GOTO250
970 POKEGX,X(G):POKEGY,Y(G):EXECKA::POKEGX,X(E):POKEGY,Y(E):EXECKA
980 RETURN
990 LINE(176,0)-(255,11),1,BF:LINE(192,12)-(255,23),1,BF:RETURN
1000 DATA12,0,4,4,0,11,6,11,10,4,18,8,26,4,18,0,20,4,12,8,12,14
1010 DATA4,18,12,22,10,18,18,14,26,18,30,11,24,11,20,18,18,22
1020 DATA2,5,8,1,3,10,2,4,12,3,5,14,4,6,1,5,7,15,6,8,17,7,9,1
1030 DATA8,10,18,9,11,2,10,12,19,11,13,3,12,14,20,13,15,4
1040 DATA14,16,6,15,17,20,16,18,7,17,19,9,18,20,11,19,13,16
1050 DATA5,0,1,3,0,6,2,7,6,3,10,6,14,3,10,0,9,3,5,6,5,9,1,12
1060 DATA5,15,6,13,10,9,14,12,15,6,13,7,9,13,10,15
1070 DATA1,5,5,6,6,7,5,4,4,3,4,14,14,13,14,15,15,6,15,16
1080 DATA1,2,2,3,2,10,3,12,12,11,12,13,1,8,8,9,9,10,10,11,11,19
1090 DATA19,20,13,20,8,7,9,18,7,17,18,17,18,19,17,16,16,20
1100 REM<マシンご>
1110 CONSOLE,,0:CLS:LOCATE5,5:PRINT"*しばらくおまちください・・・・・・"
1120 RESTORE1140:FORI=&HDD00TO&HDDE9:READM$:POKEI,VAL("&H"+M$):NEXT
1130 RETURN
1140 DATA00,00,00,00,11,8A,DD,CD,27,DD,C9,11,4A,DD,CD,27
1150 DATADD,C9,11,6A,DD,CD,27,DD,C9,11,AA,DD,CD,27,DD,C9
1160 DATA11,CA,DD,CD,27,DD,C9,2A,00,DD,3E,E2,84,67,22,02
1170 DATADD,0E,02,06,10,1A,00,77,13,C5,01,20,00,09,C1,10
1180 DATAF4,0D,C8,2A,02,DD,23,C3,33,DD,01,11,11,11,11,11
1190 DATA51,55,55,55,55,55,55,55,55,15,10,10,10,10,11,11
1200 DATA11,55,55,55,55,55,55,55,55,54,11,11,11,11,11,11
1210 DATA11,55,55,55,55,55,55,55,55,15,00,00,00,00,00,00
1220 DATA54,55,55,55,55,55,55,55,55,54,00,00,00,00,00,00
1230 DATA04,15,55,55,55,55,55,55,55,15,00,00,00,00,00,00
1240 DATA44,54,55,55,55,55,55,55,55,54,00,00,00,00,00,00
1250 DATA00,00,0F,3F,33,3F,3F,3C,3F,00,00,00,00,00,00,00
1260 DATA00,00,F0,FC,CC,FC,FC,3C,FC,00,00,00,00,00,00,00
1270 DATA00,A8,08,0A,2A,22,2A,2A,20,00,00,00,00,00,00,00
1280 DATA00,2A,20,A0,A8,88,A8,A8,08,00
```


★M5もH1もMULTI8もなんだ！かわいい子ばかり使っても買わんぞ!!とZX－81を買った友人がわめいていた。（茨城県勝田市・**相原靖雄**）……【**編**：わかる，わかる……。買えないということが……。】



PC-6001(32K, 3 or 4ページ)/mkII用

フライトシミュレータ

「JA 3500」
坂川　典正

オール・ベーシックによるセスナC172K型のフライト・シミュレータです。これほど短かいプログラムは他にはないと思いますが，セスナに乗って操縦したことのある人には手ごたえもけっこうあるはずです。失速しても死ぬことはないので安心ですよ！

マルチページ(3ページ以上)／ミュージック機能のある機械なら移植もかんたんでしょう。ただしVRAMの少ないモードを持つPC−6001のほうがスピードの点で有利です。

■　遊びかた　■

RUNするとRUNWAY(かっそうろ)の方向を聞いてきますから，0°〜360°の内の好きな方向を入れてください。そのままリターンすると360°が入ります（福井空港に合わせました）。**第1図**が操作方法です。

最初に計器板が出ます。自分の飛行機と地平線が合っていればまっすぐ飛んでいることになります。**第2図**は左旋回，降下中を示しています。最初は止まっていますから，[F]を押して，速度Vaが70マイル/時（MPH）になったら[↓]を押して飛び上がりましょう（4ステップくらいが適当です）

あとは自分のスタートした位置にもどって着陸すればよいのです。6秒に1回，自分の位置が表示されます。確認してください。

本物の飛行機では**第3図**のようにボックス・パターン(箱型)を描いて降りるのがふつうです（小型機の場合ですが）。…タートル・グラフィックと同じですね。そのための目印が画面中に（3ページ目に）示してあります。

フラップを使うとスピードがおちます。着陸のため20°くらい使うのがよいでしょう。使わなくてもOKです。押しつづけると，0°→10°→20°→30°→40°→30°→20°→10°をくり返します。

高度50Ft（フィート），速度50MPH(マイルパーアワー)以下では失速します。気をつけてください。

うまくスタート点にもどれた人はほめられますよ。がんばってください。画面中に∞字や∞字を描けますか？　気分はアクロバット操縦士!?

■　PS　■

⊙制　限

①バンク角(かたむき)は±45°位まで正しく示します。

②ピッチ角(上　下)は±10°位まで　〃

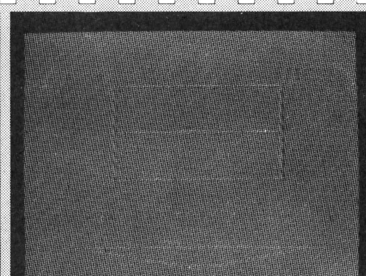
したがって宙がえりはできません。

⊙[↓][↑]の使いかたが普通のゲームと反対です。実機の操縦かんに合わせています。

⊙実機でしばらく飛ばなかったときの勉強用に利用できる実用プログラムでもあります。



《写真1》計器の画面



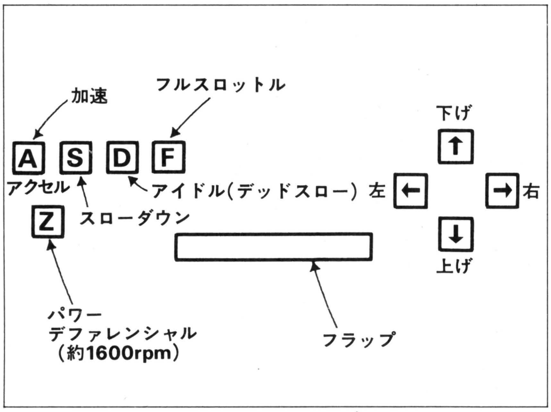
《写真2》飛行パターンの画面

★57年12月FP購入。58年7月号葉書掲載，学校批判。8日FM−7購入。59年3月批判発覚左遷確実。魔の一年。(山形県新庄市・もとFP教師)……【影：53ページの先生ね。そうはサセン！編：バラしちゃった】

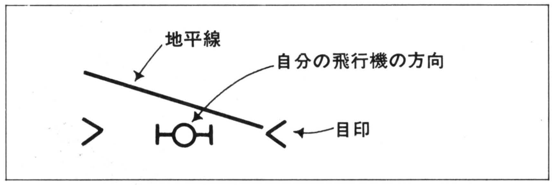
⊙計器中央の紫色の線は人工水平儀の水平線です。水平線が右にかたむいているということは自分が左旋回しているということです。わかりますね！

CHECKER FLAG

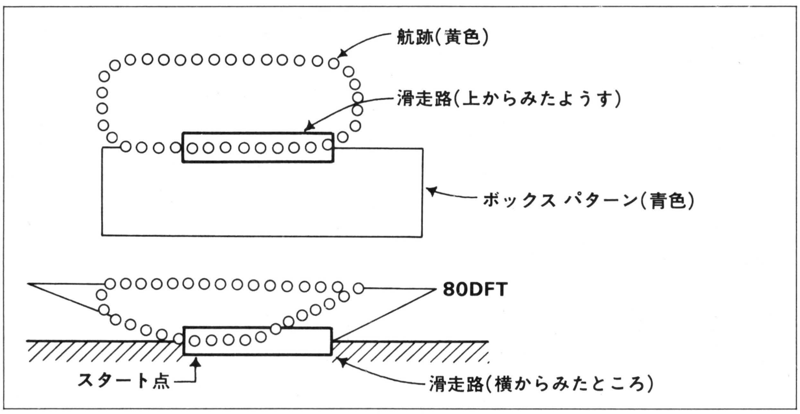
Dr.D：ホーッ，なかなかよくできとる。
編：筆者は岐阜フライングクラブの会員で自家用操縦士なんだそうです。
影：なるほどね。この感覚は空を知る者だけがわかる点だな。
編：影さん飛行機乗れるの？
影：いやーそれほどでもないよ。ま，しいていえば北海道空知郡の出身といったところかな。
編集部一同：ドテーッ！



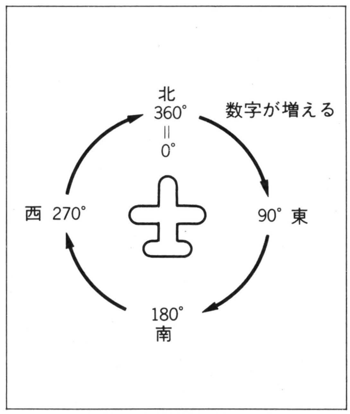
《第１図》キー操作



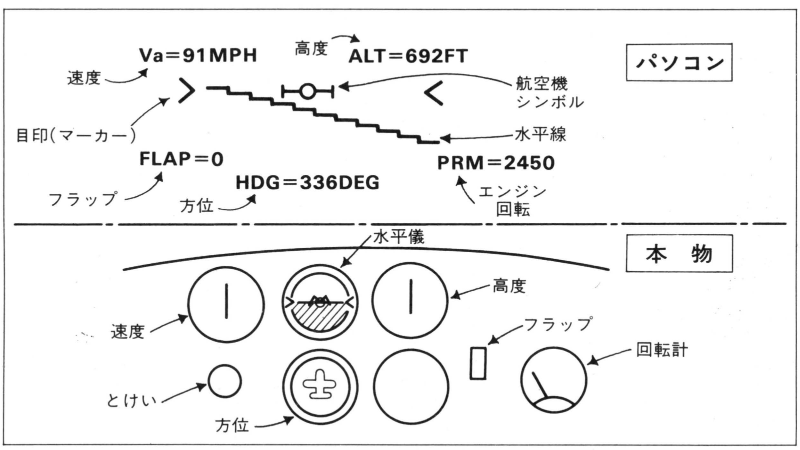
《第２図》人工水平儀の見かた



《第３図》ボックス・パターン飛行



《第４図》航空機の方角の考えかた



《第５図》ＣＲＴ画面と，実際の計器の比較

《第１表》エンジン回転数と目安

エンジン

rpm：リボリューション
パー
ミニッツ
１分間の回転数

目　安

上昇	フルスロットル	85～90MPH
降下	1700rpm	100MPH
巡航	2300rpm	110MPH

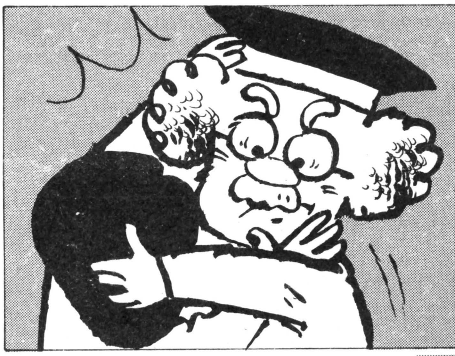
★12月号P.86の者ですが，名前を間違えて掲載されたこの恩は一生忘れません…。大バカヤロー!!（大阪府東大阪市・紺谷憲児16才）……【影：そんなに感激なの。じゃもう一度「紺屋クーン」！編集長：ドアホ！】

```
10 GOTO 720:REM [[ じゅんび ]]
20 IF K-INT(K/2)*2=0 THEN SCREEN
2,2,1:CLS:K=K+1:GOTO 40
30 SCREEN 2,1,2:K=K+1:CLS
40 GOSUB 170:REM [[ENGINE ]]
50 LOCATE 6,1:PRINT "[FLIGHT SIM
ULATOR]"
60 LINE(50,113-77*PI+200*TH)-(20
5,113+77*PI+200*TH),3
70 LOCATE 9,15:PRINT "HDG=";INT(
PP*57.3);"  DEG   "
80 LOCATE 0,3:PRINT "Va=";INT(VA
+.1);"   MPH   "
90 LOCATE19,3:PRINT "ALT=";INT(Z
*3.3);"  FT"
100 LOCATE23,13:PRINT "RPM=";INT
(LL/25)*25
110 LOCATE 5, 8:PRINT ">"
120 LOCATE26, 8:PRINT "<"
130 LOCATE 13, 8:PRINT "├─○─┤"
140 LOCATE0,13:PRINT "FLAP =";FF

150 EXEC &H1058
160 GOTO  20
170 REM  ●●● ENGINE MODULE ●●●
180 A$=INKEY$
190 IF A$="s" THEN RP=RP-100:IF
RP<=650 THEN RP=650:GOTO 300
200 IF A$="a" THEN RP=RP+100:IF
RP>=2650 THEN RP=2650:GOTO 300
210 IF A$="f" THEN RP=2650:GOTO
300
220 IF A$="d" THEN RP=650:GOTO 3
00
230 IF A$="z" THEN RP=1650:GOTO
300
240 EXEC &H1058
250 REM  ●●● FLAP MODULE ●●●
260 F=STRIG(0)
270 IF F=1  THEN FF=FF+FK*5:IF F
F>=40  THEN FF=40:FK=-1
280 IF FF<=0 THEN FF=0 :FK=1
290 REM ●●● VEL MODULE ●●●
300 VA=VA+DT*(.35*(RP-650)-(.05+
.0001*FF*FF)*VA*VA-3500*TH)
310 IF VA<50ANDZ>15 THEN 640
320 IF VA<-.01 THEN VA=0
330 LL=(RP-TH*1500-330+VA*3)
340 IF LL<650 THEN LL=650
350 LH=45*SQR(LL)
360 SOUND0,255-INT(LH-INT(LH/255
)*255):SOUND1,13-INT(LH/255)
370 REM ●●● ATTITUDE MODULE ●●●
380 C=STICK(0)
390 IF C =3  THEN PI=PI-.13:GOTO
 470
400 IF C =7  THEN PI=PI+.13:GOTO
 470
410 IF C =1   THEN TH=TH-.02:GOT
O 470
420 IF C =5   THEN TH=TH+.02:GOT
O 470
430 IF C =2  THEN PI=PI-.13:TH=T
H-.02:GOTO 470
440 IF C =4  THEN PI=PI-.13:TH=T
H+.02:GOTO 470
450 IF C =6  THEN PI=PI+.13:TH=T
H+.02:GOTO 470
460 IF C =8  THEN PI=PI+.13:TH=T
H-.02:GOTO 470
470 REM ●●● X,Y,Z MODULE ●●●
480 VM=INT(VA*0.45)
490 IF VM=0 THEN OM=0:GOTO 580
500 OM=-9.8*PI/VM
510 PS=PS+OM:Z=Z+VM*TH*2:IF Z<0
THEN GOTO 880
520 X=X+VM*COS(PS)
530 Y=Y+VM*SIN(PS)
540 IF K-INT(K/6)*6=0 THEN GOSUB
590
550 PP=PP+OM
560 IF PP>6.28 THEN PP=PP-6.28
570 IF PP<0 THEN PP=PP+6.28
580 RETURN
590 REM ●●● SCREEN MODULE ●●●
600 SCREEN 3,3,3:PSET(X/50+125,Y
/50+80)
610 PSET(X/50+125,-Z/50*3+180)
620 FOR TT=0 TO 500:NEXT:SCREEN
2,1,2
630 RETURN
640 REM ●●● STALL ●●●
650 PLAY "t255 l64"
660 FOR LL=96 TO 1 STEP -1
670 PLAY "n=ll;"
680 NEXT
690 SCREEN 3,3,3:LOCATE 3,7:COLO
R 2
700 PRINT "しっそく しました!!"
710 FOR TT=1 TO 1770:NEXT:END
720 REM ●●● じゅんび ●●●
730 HG=360
740 LOCATE3,6:PRINT "RUNWAY DIRE
CTION =";:INPUT HG:PP=HG/57.3:CL
S
750 SOUND3,15:SOUND8,8:SOUND9,5
760 SCREEN 3,3,3 :COLOR 2:CLS
770 LINE(120,79)-(145,81),3,BF
780 LINE(125,180)-(40,165),3:LIN
E-(220,165),3:LINE-(140,180),3
790 LINE(195,80)-(70,80),3
800 LINE(120,179)-(145,181),3,BF
:PSET (125,180),2
810 LINE(195,45)-(70,115),3,B:PS
ET (125,80),2
820 FOR TT=0 TO 1500:NEXT
830 SCREEN 2,2,3 :CONSOLE 0,16,0
,0:COLOR1,0,1:CLS
840 SCREEN 2,1,3:CONSOLE 0,16,0,
0:COLOR 1,0,1:CLS
850 RP=650:DT=.0125:K=2
860 LOCATE 5,5:PRINT "LET'S GO!
TAKE OFF!"
870 GOTO 20
880 REM ●●● あとしまつ ●●●
890 SCREEN 3,3,3:PRINT " x=";INT
(X);"m , y=";INT(Y);"m"
900 IF X>-50 AND X<250 AND Y<50
AND Y>-50 THEN PRINT "  NICE!! "

910 SOUND8,0:SOUND9,0
920 FOR TT=1 TO 1770:NEXT:END
930 REM ********************
940 REM *  CESSNA C-172     *
950 REM *      JA 3500      *
960 REM * FLIGHT SIMULATOR  *
970 REM *                   *
980 REM *   BY M.SAKAGAWA   *
990 REM *     VER.2.6       *
1000 REM *    1983.10.25     *
1010 REM ********************
```


★SC－3000LEVELⅢミニ情報。POKE＆H9410, n（色コード）：SCREEN２でバックドロップカラーを変えられます。（島根県松江市・**泉　利浩22才**）……**【影：ウリャーッ！…△×♪！編：こわしちゃった。】**



PC-6001mkII(3ページ)用

ベーマガ大作戦

横田　啓

内　容

Dr. Dと影さんが何者かにらちされ，お互いのからだをまぜこぜにされて返されてきた。そこで編くんは，編集長の極秘指令を受け2人を立ち直らせようと，必死の努力を続けるのだが……。

CHECKER FLAG

編：なんだ，このリストは?? 変数がすべてマイコンやメーカーの名前で作ってるではないか。

Dr.D：おもしろいが，デバッグのときに大変だな。

編：しかし，グラフィックをよくDATA文でまとめていて，とてもいいですね。

影：ストーリーが，本当だったらな〜。

編：当たらずとも遠からず。ゴーン!!

使いかた・遊びかた

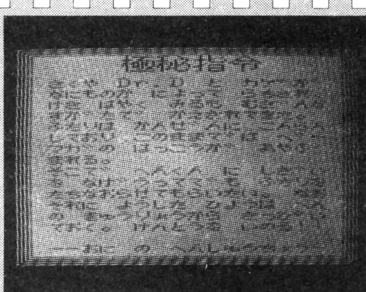
あなたは編くんです。白と黒のまだらにされてしまったDr. Dと影さんを，呪文（？）によって正しい姿に戻してください。Dr.Dは白一色に，影さんは黒一色に！

操作方法

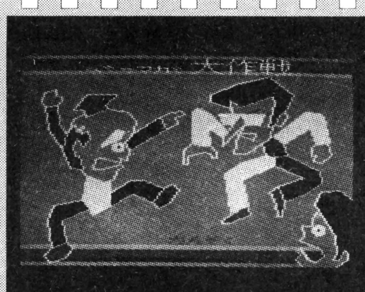
画面の下に，編くんが心の中で思っている言葉が次々と表示されます。これぞと思ったときに「スペース・バー」を押してください。その言葉が発せられ，ある規則に従ってDr.Dと影さんの色が変化します。

プログラムのしくみ

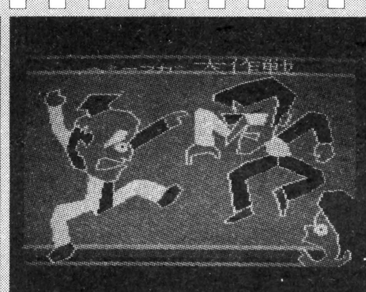
PC－6001mkIIの15色グラフィックス，漢字表示，音声出力をゲームに取り入れてみました。しかし，それらはゲームの本質とはほとんど関係ないので，TALK等を省略すれば他機種への移植も可能だと思います。



▲《写真1》極秘指令がくだります。よく読んでね！



▲《写真2》ピロッ！　こっけいとしかいいようがない



▲《写真3》つぎつぎと変化します。ウマクいくかな？

プログラムの具体的な入力方法

入力するだけならばN60BASICでも，N60mBASICでも，パピコンでもかまいません。入力して間違いがないことを確認した後で，テープにセーブしてください。ロードするときは，mkIIのN60mBASICモードでページ数は3ページ以上にしてください。パピコンやN60BASICモードで入力した人は，mkIIにロードしRUNする前にLISTを取り，行番号の頭からRETURNキーを入れてください。

もうおわかりのことと思いますが，パピコンでPC−6001mkIIのプログラムが開発できるのです。元祖PC−6001は，不滅です!! ただし，ベーマガに投稿する場合は，mkIIで動作を確認し，mkIIでセーブしたプログラムにしてください。さもないとエラーが出て確実にボツになります。

《第1表》変数表

PC MZ	座標データ
FM BM	仮の原点座標
JR	カラー・コード
APPLE$	ゲームの各部分の配列
FP ( )	色を変化させる部分
VIC ( )	各部分のカラー・コード
X1 ( ) M5 ( )	Dr. の PAINT 開始点
SMC ( ) PB ( )	カゲの PAINT 開始点
FX$ ( )	呪文
HC$ ( )	呪文のTALKデータ
TK	呪文のカウンター
ZX	完成チェック用
IBM	編集長のメッセージ設定
NEC	呪文をとなえた回数
ATARI$	編集長のメッセージ
SC$	INKEY$
YIS	乱数
PET$	汎用
MSX	ループ・カウンター

ベーマガ大作戦のプログラム・リスト

```
9 REM *** しょき せってい (1) ***
10 DIM FP(3),VIC(8),X1(8),M5(8),SMC(8),P
B(8),FX$(8),HC$(8):CONSOLE ,,,0
20 APPLE$="123456781 2"
30 FOR MSX=1 TO 8
40 READ X1(MSX),M5(MSX),SMC(MSX),PB(MSX)
,FX$(MSX),HC$(MSX):NEXT MSX
50 DATA 96,82,220,40,あほう,^aho-.,130,75,2
20,64,ケチ,^+keci.
60 DATA 120,124,280,64,スケベ゛,^su' +kebe.,
86,134,240,90,たんそく,^tax +soku.
70 DATA 74,120,276,120,ドジ゛,^do'gi.,46,1
54,204,114,ノータリン,+no-tarix.
80 DATA 52,94,170,70,バカ,^ba'ka.,38,70,1
98,64,マヌケ,^ma +nuke.
90 GOSUB 550:REM ** ガメン ト セツメイ **
99 REM *** しょき せってい (2) ***
100 TK=0:ZX=0:NEC=0:IBM=10:RESTORE 1440
110 SCREEN ,2,2:FOR MSX=1 TO 8:VIC(MSX)=
INT(RND(1)*2)*16:NEXT MSX
120 FOR MSX=1 TO 8
130 PAINT(X1(MSX),M5(MSX)),VIC(MSX),8
140 PAINT(SMC(MSX),PB(MSX)),16-VIC(MSX),
8
150 NEXT MSX:OUT &H93,3
159 REM *** メイン ループ ***
160 IF ZX=128 THEN 490
170 IF NEC=IBM THEN GOSUB 460
180 TK=TK+1:IF TK=9 THEN TK=1
190 LOCATE 9,17:COLOR 13:PRINT FX$(TK):G
OSUB 360
200 IF STRIG(0)=0 THEN 350
210 TALK "f2 "+HC$(TK):PET$=MID$(APPLE$,
TK,3)
220 NEC=NEC+1:IF NEC>100 THEN NEC=100
230 FOR MSX=1 TO 3:FP(MSX)=VAL(MID$(PET$
,MSX,1)):NEXT MSX
240 VIC(FP(2))=16-VIC(FP(2))
250 IF VIC(FP(1))<>VIC(FP(3)) THEN 270
260 VIC(FP(1))=16-VIC(FP(1)):VIC(FP(3))=
VIC(FP(1))
270 ZX=0:FOR MSX= 1 TO 8:ZX=ZX+VIC(MSX):
NEXT MSX
280 PLAY "t80s4m30000o5g1"
290 FOR MSX=1 TO 3
300 PAINT(X1(FP(MSX)),M5(FP(MSX))),VIC(F
P(MSX)),8
310 NEXT MSX
320 FOR MSX=1 TO 3
330 PAINT(SMC(FP(MSX)),PB(FP(MSX)))
IC(FP(MSX)),8
340 NEXT MSX
350 LOCATE 9,17:COLOR 7:PRINT FX$(T
TO 160
359 REM *** めの うごき など ***
360 YIS=INT(RND(1)*3)+1:ON YIS GOTO
400,430
370 LINE(96,89)-STEP(0,1),16:LINE(9
-STEP(0,1),0
380 LINE(98,89)-STEP(0,1),16:LINE(9
-STEP(0,1),0
390 RETURN
400 LINE(285,163)-STEP(0,1),16:LINE(283,
162)-STEP(0,1),0
410 LINE(283,162)-STEP(0,1),16:LINE(285,
163)-STEP(0,1),0
420 RETURN
430 LINE(214,57)-(224,53),15:LINE(214,57
)-(224,55),0
440 LINE(214,57)-(224,55),15:LINE(214,57
)-(224,53),0
450 RETURN
459 REM *** へんしゅうちょう の コメント ***
460 COLOR ,,2:IF IBM<>100 THEN READ ATAR
I$
470 TALK "m2 "+ATARI$:IBM=IBM+10:IF IBM>
100 THEN IBM=100
480 COLOR ,,1:RETURN
489 REM *** ゲーム しゅうりょう ***
490 TALK "f40.":FOR MSX=0 TO 300:NEXT MS
X:GOSUB 830
500 SCREEN 3,3,3:COLOR 5,0,1:CLS:LOCATE
4,7:PRINT "REPLAY (Y/N)"
510 IFINKEY$<>"" THEN 510
520 PET$=INKEY$:IF PET$="Y" OR PET$="y"
THEN 100
530 IF PET$="N"OR PET$="n" THEN TALK "f4
4.":END
540 YIS=RND(1):GOTO 520
549 REM *** せつめい (1) ***
550 SCREEN 3,3,3:COLOR 4,16,1:CLS:PRINT
CHR$(7)
560 FOR MSX=1 TO 7 STEP 2
570 LINE(MSX*2,MSX)-(319-MSX*2,199-MSX),
MSX,B
580 NEXT MSX
590 KANJI(98,8),2,209,831,393,1008:GOSUB
 830
600 RESTORE 630:FOR MSX=3 TO 18
610 READ PET$:LOCATE 2,MSX:PRINT PET$
620 NEXT MSX
630 DATA さくや Dr.D と カゲが,なにものか によって らちさ
れ,けさ はやく みるも むざんな
640 DATA すがたで かえされてきた。,ふたりは かんぜんに こんら
ん,しており,このままでは ベー
650 DATA マガの はっこうが あやぶ,まれる。,そこで へんくん
 に しざい
660 DATA を なげうってでも ふたりを,たちなおらせてもらいたい。
なお,それに ようした ひようは へん
670 DATA の きゅうりょうから さっぴい,ておく。 けんとうを いのる
!!,ーーおに の へんしゅうちょうー
680 GOSUB 890
689 REM *** せつめい (2) ***
690 SCREEN 3,3,3:LINE(16,8)-(303,191),16
,BF:RESTORE 710:COLOR 3
700 FOR MSX=1 TO 5:READ PET$:COLOR MSX:L
OCATE 2,MSX:PRINT PET$:NEXT
```


★お父さんにマイコンを買っていいと言われた。しかしベーマガはやめろと言われた。どうしよう!?（神奈川県横浜市・長坂誠一13才）……【影：グスン！（演技だぞ！）長坂君の幸わせのためならガマンしよう。バーイ！】

```
710 DATA GAME KEY*[SPACE],・・・・しﾞゅもん を とね
えよ,PC-6001MK2 の おそい
720 DATA PAINT を みますか? ,"                (Y/N)
"
730 YIS=RND(1):SC$=INKEY$
740 IF SC$<>"y" AND SC$<>"Y" AND SC$<>"n
" AND SC$<>"N" THEN 730
750 PRINT:FOR MSX=2 TO 12 STEP 2
760 READ PET$:COLOR MSX:PRINT " PC-6001m
k2 はおそい!!";CHR$(7)
770 COLOR MSX+1:PRINT TAB(11);PET$;CHR$(
7)
780 NEXT MSX
790 DATA "      FM-7","PASOPIA7"," SMC-777
"
800 DATA "     X1-D","  GUNDAM"," ハﾟヒﾟコン
"
810 IF SC$="n" OR SC$="n" THEN OUT &H93,
2
820 RETURN
829 REM *** おんかﾞく ***
830 PET$="t120s9m19000":PLAY PET$+"o418"
,PET$+"o314",PET$+"v8o5l12"
840 TRS$="cedcedegedfedfefba"
850 PET$="cr8c8c8r8dr8d8d8r8"
860 PLAY "c4dcdcd4fec4",PET$,TRS$
870 PLAY "e4fefef4age4",PET$,TRS$
880 PLAY "g4eebag4eeo5co4bo5c2",PET$+"e"
,TRS$+"g4":RETURN
889 REM *** かﾞめん つﾞくり ***
890 SCREEN 3,2,3:COLOR 8,7,1:CLS:SOUND 8
,8
900 RESTORE 940
910 FOR MSX=0 TO 16 STEP 4:READ JR
920 LINE(0,MSX)-(319,MSX+3),JR,BF:LINE(0
,196-MSX)-(319,199-MSX),JR,BF
930 NEXT MSX
940 DATA 12,3,2,10,6
950 FM=150:BM=18:GOSUB 1040
960 FM=14:BM=30:GOSUB 1040
970 FM=260:BM=120:GOSUB 1040
980 CIRCLE(96,90),5:CIRCLE(285,164),6
990 FOR MSX=0 TO 17:READ PC,MZ,JR:PAINT(
PC,MZ),JR,8:NEXT MSX
1000 LINE(96,89)-STEP(0,1),0:LINE(285,16
3)-STEP(0,1),0
1010 LINE(214,57)-(224,53),0
1020 LOCATE 4,1:COLOR 16:PRINT "へﾞーマかﾞ"
1030 KANJI(160,3),,661,360,596:RETURN
1040 READ PC,MZ:PSET(FM+PC,BM+MZ)
1050 READ PC,MZ:IF PC=-1 THEN RETURN
1060 IF PC=0 THEN 1040
1070 LINE-(FM+PC,BM+MZ):SOUND 0,PC
1080 GOTO 1050
1089 REM *** カケﾞさん の きﾞひょう テﾞータ ***
1090 DATA 58,40,64,50,76,50,86,40,38,40,
42,50,50,50,58,40,42,62,42,70
1100 DATA 62,50,58,58,72,58,70,65,56,59,
52,77,64,77,86,62,88,50,84,52
1110 DATA 90,29,88,22,58,33,48,27,50,40,
48,34,30,28,30,22,56,10,84,3
1120 DATA 108,21,100,37,102,42,96,51,90,
50,94,40,100,37,0,0
1130 DATA 14,68,20,70,30,70,28,54,42,62,
46,57,28,39,18,35,14,38,14,68
1140 DATA 6,74,6,87,10,87,10,80,24,76,30
,77,32,81,36,81,36,75,30,70
1150 DATA 0,0,78,67,82,78,90,79,90,87,90
,79,102,78,98,67,88,61,120,37
1160 DATA 134,38,138,41,144,65,130,67,14
2,66,146,77,136,84,128,83
1170 DATA 130,77,126,78,126,70,130,67,12
4,52,98,68,102,78,134,92
1180 DATA 136,102,120,112,100,120,94,106
,100,120,98,133,94,133,92,122
1190 DATA 86,111,94,106,118,98,90,87,60,
101,66,124,58,127,64,124
1200 DATA 68,132,50,140,42,140,42,138,58
,127,50,130,44,95,60,65,82,78
1210 DATA -1,-1
1219 REM *** Dr.D の きﾞひょう テﾞータ ***
1220 DATA 48,80,44,68,40,68,38,59,42,52,
48,60,54,52,52,45,46,48,48,40
1230 DATA 42,46,40,39,32,46,28,63,36,79,
46,80,50,85,68,92,78,89,80,82
1240 DATA 86,78,84,76,66,80,58,80,60,71,
66,70,84,74,84,70,82,70,90,72
1250 DATA 92,63,88,55,94,50,98,36,90,27,
70,24,68,20,80,10,50,10,38,25
1260 DATA 48,25,50,32,70,24,50,32,48,29,
38,34,34,46,0,0
1270 DATA 28,62,14,43,10,22,6,17,8,8,20,
5,20,11,26,12,26,16,22,21,10,22
1280 DATA 22,21,24,38,32,49,0,0
1290 DATA 96,47,120,32,126,43,120,32,130
,27,140,26,142,29,134,32,136,38
1300 DATA 126,43,92,63,0,0
1310 DATA 52,86,48,108,20,113,14,127,18,
153,32,147,18,153,10,160,16,167
1320 DATA 32,162,38,153,32,147,28,127,54
,116,48,108,59,122,64,91,58,122
1330 DATA 74,114,74,91,74,102,94,90,106,
90,124,97,114,110,124,97,132,93
1340 DATA 138,98,130,110,120,115,114,110
,96,102,74,114,0,0
1350 DATA 84,52,86,45,80,44,66,58,66,60,
66,60,84,52,-1,-1
1359 REM *** へんくん の きﾞひょう テﾞータ ***
1360 DATA 58,15,46,7,26,8,20,20,42,49,44
,66,40,72,46,72,52,62,56,65
1370 DATA 56,72,44,79,0,0
1380 DATA 24,25,18,33,18,40,8,40,10,50,6
,54,26,61,30,69,22,74,16,73
1390 DATA 6,61,2,64,6,67,2,72,8,79,-1,-1

1399 REM *** PAINT テﾞータ ***
1400 DATA 35,50,15,80,50,2,145,65,15,90,
70,15,96,90,16,145,135,13
1410 DATA 45,190,13,220,57,15,208,63,15,
245,64,15,216,80,4,166,92,15
1420 DATA 286,91,15,242,134,5,212,151,5,
300,150,9,285,164,16
1430 DATA 290,174,15
1439 REM *** コメント テﾞータ ***
1440 DATA he'xkux/^a +seranaidene'.
1450 DATA he'xkux/^kimi +dakegatayorida.

1460 DATA ^moqto/te +giwayokude +ki'nain
o?
1470 DATA ^he'x/+mo'qtomagime +niyare.
1480 DATA ^ha +yaku/^+naxtoka +siro'.
1490 DATA ^+guzuguzu +suruna' /^soredemo
 +otokoka?
1500 DATA ^ga +max +nimo/ge'xdo +ga +aru
zo.
1510 DATA ^teme +e/^asox  +derux +gyane-
zo.
1520 DATA ^he'x /^ki +samawaku'bida.
```


★

庄子デンキコンピュータ中央がビッグにOPEN!!

ここは仙台駅です。駅前の大通りをずーっと行くと，あった，ありました。さっそく中へ入ってみまーす。

びろ～ん，「広いなあ」と思わずのけぞって上を見てたら，おっと，人ごみに押されてころびそうになっちゃった。

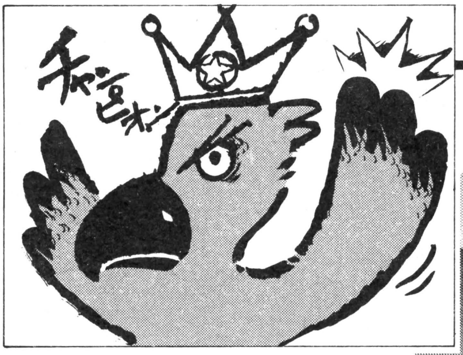
それでは，ご案内しまーす！「1階，ホビーコーナーでございまーす！ 2階，ビジネスコーナーでございまーす！ 3階，パソコン教室でございまーす！」。ポケコンからマイコン，ファクシミリ，ワープロなど，な～んでも揃っちゃってました。そうそう，レンタルコーナーもあるんですよ。

このお店，仙台に5店，山形と福島にもお店があって，東北と関東のユーザーにバツグンのサポート体制を取ってるとのことです。住所：仙台市一番町3－6－5 ☎0222－24－5591



★ベーシックマスターJr.のプログラムをMB－6885に移植したので送ります。(茨城県勝田市・清水 徹13才)
……【編：移植の楽しさは，あれやこれやと工夫して他機種に移すことにあるの！それでもいいなら送ってね。】

PC－8001／mkⅡ／8801(N)用



グランプリのハゲタカ

涅鐸　統久

内容

車を左右に運転し，コースからはみ出さないように1000kmつっぱしります。

使いかた・遊びかた・操作

ＲＵＮするとマシン語の読み込みが始まり，しばらくしてタイトルが表示されます。

そこで［ＲＥＴＵＲＮ］キーを押すと華麗なハゲタカが舞い上がります。

その後，スタートです。テンキーの［4］と［6］で車が左右に動きます。スピードは勝手に速くなっていきます。コース以外は森なので当然ぶつかれば炎上し，車が1台減ります。

50km走るごとに，車が1台増えて，コースが変わります。

残りの車がなくなったらＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

《第1表》コースの曲る率

↑ 小　ちょこまか	00
	01
	03
	07
	0Ｆ
	1Ｆ
	3Ｆ
	7Ｆ
↓ 大　おおまか	ＦＦ

《第2表》変数表

Ｃ%(　)		残りの車	ＰＵＴ
Ｄ%(　)		車	ＰＵＴ
Ｅ1%(　)	Ｅ2%(　)	ばくはつ	ＰＵＴ
Ｆ%(　)		コンドル	ＰＵＴ
ＡＤ	車のＸ軸		
ＣＡ	車の数		
ＳＣ	スコア　／10		
ＨＳ	ハイスコア／10		
ＫＭ	キロメーター		

プログラムのしくみ

ＢＡＳＩＣ＋マシン語で，メインはマシン語で行なっています。タイトル，コースの変更などはＢＡＳＩＣです。

入力方法

リスト順に打ちこんでください。

1200行以後はマシン語データです。少々まちがえてもチェックしてくれますが，各データの一番後の数字だけはチェックサムなので慎重に入力してください。

入力し終わったらセーブしてからＲＵＮしてください。もし，マシン語のデータにエラーがあれば「ＢＡＤ　ＤＡＴＡ　ＬＩＳＴ　○×△□」表示されて中断するので，リストどうり直してください。

《第3表》主なワークエリア

Ｄ280	道の方向・アドレス・ランダム×三つ分
Ｄ28Ｃ	ぶつかった──→1　　1コースクリアー──→2 が入る
Ｄ28Ｄ	スピード・フラグ
Ｄ28Ｅ	スピード
Ｄ28Ｆ	車のアドレス
Ｄ291	クロック
Ｄ292	Ｘ軸
Ｄ293	ランダム
Ｄ295	スコア
Ｄ297	道ハゲ
Ｄ299	キロメートル
Ｄ29Ｂ	キロフラグ

★お母さんに「べーマガは？」ときくとたき火の中と言った。中のやきいもを食べてみるとべーマガの味がした。
（富山県下新川郡・**大角清高12才**）……【**影**：青春って，ホロ苦いものなんだよね。煙が目にしみたでしょ。】

改造

リスト中1030行から1070行のコースデータが改造できます。データは，1つのコースにつき三つ1組でできています。

1番目は道の数です。1・2・3のどれかを入力してください。

2番目は道のはばです。30までの整数です。9より小さくすると通れなくなります。

3番目は道の曲る率で，表1の16進数を入力してください。

これが20コース分あります。最後には100・0・0と入れておかないとエラーになってしまいます。

最後に

ぼくは現在中2でマイコン歴は1年ちょっとです。

自分ではなかなか楽しめるゲームだと思っています。HI・SCは55100です。画面がかなりちらつきますがしんぼうしてください。

このゲームでゴールインしたら、かなり反射神経がいいんじゃないですか。

それから井入・矢森・中村

ついにやったぞ！

《参考にしたもの》

PC8001活用研究　ギャラクシアンP196　芸夢狂人
〃　2パスアセンブラP69　佐々木哲哉
I／O　1982　12月号　P343　越野陽介　ラベル付逆アセンブラ&トレーサー
PC8001mkII　ユーザーズ　マニュアル　BASIC　リファレンス　マニュアル

グランプリのハゲタカのプログラム・リスト

```
10 '
20 '| ク゛ランフ゜リ ノ ハケ゛タカ |
30 '|    83年 10月 14日        |
40 '|   BY M.Tamazawa         |
50 '|   BASIC & マシンコ゛       |
60 '| &Hd000    &Hd231        |
70 '|   OLIGINAL No.1         |
80 '
90 WIDTH40,25:CONSOLE,,0,1:PRINTCHR$(12):GOTO 870
100 '[redacted] マシンコ゛ カキコミ [redacted]
110 RESTORE 1220:X=0:L=1220:D=&HD000:PRINT"WRITING MASINE NOW!!":LINE1,1
120 X=0:FORI=0TO15:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKED+I,A:X=X+A:NEXT
130 READ A:IF X<>A THEN BEEP:PRINT"BAD DATA LIST";L:END
140 L=L+10:D=D+&H10:IF D=&HD240 THEN RETURN ELSE GOTO 120
150 '[redacted] PUT テイキ゛ [redacted]
160 RESTORE 1090
173 FORI=0TO 7:READ A$:C%(I)=VAL("&H"+A$)+&H5900:NEXT
180 FORI=0TO14:D%(I)=PEEK(&HD223+I)+&H5900
190 E1%(I)=RND(1)*256+&H5900:E2%(I)=RND(1)*256+&HD900:NEXT
200 FORI=0TO29:READA$:F%(I)=VAL("&H"+A$)+&HD900:NEXT
210 RETURN
220 '[redacted] セツメイ [redacted]
230 WIDTH80,25:COLOR7,0,1:PRINTCHR$(12)
```


CHECKER FLAG

影：何だ！このタイトルは！

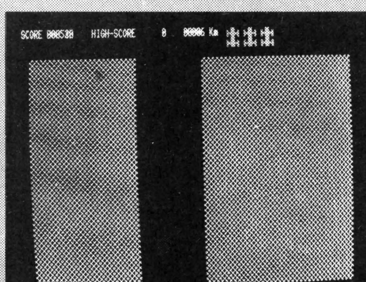
編：ナハハハ。このハゲというところがいいですね。ナハハハハ。

影：ゲームもおもしろくない！

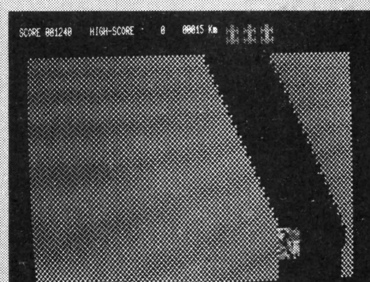
Dr.D：はっきり言って，ゲームもタイトルもおもしろい。



《写真1》タイトル画面



《写真2》スピード感もグー



《写真3》クラッシュ!!

★BMを買いに400円を握り本屋で「つりはいらんよ」と言ったら「足りませーん」よく見ると50円玉だった。(北海道帯広市・**ウイナルド13才**)……【**編**：ミジメー。影さんでもこんな失敗はしません。ケチだから。】

```
240 COLOR1:PRINTSPC(15)"…"
250 COLOR5:PRINTSPC(15)"…"
260 COLOR4:PRINTSPC(15)"…"
270 COLOR6:PRINTSPC(15)"…"
280 COLOR2:PRINTSPC(15)"…"
290 LOCATE31,13:PRINT"…"
300 LOCATE31,14:PRINT"…4…6…"
310 LOCATE31,15:PRINT"…"
320 PUT@A(37,13)-(41,15),D%
330 COLOR6:LOCATE 27,18:PRINT"ﾀﾀﾞ ｺｰｽﾆ ｿｯﾃ 1000Km ﾂｯﾊﾟｼﾚ｡"
340 COLOR5:LOCATE 21,20:PRINT"50Km ﾏｲﾆ ｸﾙﾏﾄ BONUS ｶﾞ ﾀｻﾚﾃ ｺｰｽｶﾞ ｶﾜﾘﾏｽ｡"
350 COLOR2:LOCATE 28,22:PRINT"PUSH RETURN KEY TO START"
360 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 360
370 FORI=70TO0STEP-1:BEEP1:PUT@A(I,7)-(I+9,9),F%:BEEP0:NEXT
380 RETURN
390 '████ ｽﾀｰﾄ ████
400 FORJ=0TO15:BEEP1:FORI=1TO7:COLORI:LOCATE33,10:PRINT"START!!":NEXT:BEEP0:NEXT
:LOCATE30,10:FORI=&HF7D1TO&HF7D8:POKEI,0:NEXT:RETURN
410 '████ ﾊﾞｸﾊﾂ ████
420 AD=PEEK(&HD292)-1:FORI=0TO15
430 PUT@A(AD,20)-(AD+4,22),E1%:BEEP1
440 FORJ=0TOI:NEXT
450 PUT@A(AD,20)-(AD+4,22),E2%:BEEP0:NEXT
460 '████ ｵｰﾊﾞｰ ████
470 CA=CA-1:IF CA<>0 THEN 480 ELSE GOTO 500
480 LOCATE30,10:COLOR 5:PRINT"   FIGHT !!  "
490 FORI=0TO1000:NEXT:RETURN
500 COLOR2:PRINTCHR$(12):LOCATE0,10
510 LOCATE 18,10:PRINT"…"
520 LOCATE 18,11:PRINT"…"
530 LOCATE 18,12:PRINT"…"
540 LOCATE 18,13:PRINT"…"
550 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO 910
560 '████ ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ ████
570 COLOR4,0,1:PRINTCHR$(12):COLOR7
580 LOCATE0,0:PRINTUSING"SCORE #######";SC*10
590 LOCATE16,0:PRINTUSING"HIGH-SCORE #######";HS*10
600 LOCATE36,0:PRINTUSING"####### Km";KM
610 IFCA>8THENX=8ELSEX=CA
620 FORI=0TOX-1:PUT@A(47+I*4,0)-(50+I*4,1),C%:NEXT
630 LINE(56,12)-(57,94),PSET,4,BF
640 LINE(58+HB*2,12)-(59+HB*2,94),PSET,4,BF
650 COLOR4:RETURN
660 '████ ﾁｮｳｾﾂ ████
670 READ DO,HB,CL$:IF DO=100 GOTO 710
680 POKE &HD0EA,DO:POKE &HD11D,DO:POKE &HD146,DO
690 POKE &HD297,HB:POKE &HD113,VAL("&H"+CL$):POKE &HD29B,0
700 RETURN
710 '████ GOAL ████
720 FORJ=1TO3:FORI=1TO7:BEEP1: COLORI
730 LOCATE 21,10:PRINT"…"
740 LOCATE 21,11:PRINT"…"
750 LOCATE 21,12:PRINT"…"
760 LOCATE 21,13:PRINT"…"
770 BEEP0:NEXT:NEXT
780 FORI=0TO1000:NEXT:X=0
790 FORJ=0TO22STEP3:FORI=70TOXSTEP-1
800 PUT@A(I,J)-(I+9,J+2),F%
810 NEXT:X=X+9:NEXT:POKE&HD28C,1:FORI=0TO300:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 940
820 '████ ﾎﾞｰﾅｽ ████
830 COLOR6:LOCATE32,12:PRINT" BONUS CAR "
840 FORI=0TO10:FORJ=0TO40:BEEP1:NEXT:BEEP0:NEXT
850 CA=CA+1:FORI=0TO500:NEXT:   RETURN
860 '████ MAIN ████
870 CLEAR50,&HCFFF:IF PEEK(&HD23F)<>&H90 THEN GOSUB 110
```

```
880 DIM C%(7),D%(14),E1%(14),E2%(14),F%(29):DEFINT A-Z
890 DEFUSR=&HD000:HS=0:POKE&HD293,RND(1)*256:POKE&HD294,RND(1)*256
900 '████ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ████
910 KM=0:SC=0:CA=3:GOSUB160:GOSUB230
920 POKE&HD295,0:POKE&HD296,0
930 POKE&HD299,0:POKE&HD29A,0
940 RESTORE:GOSUB 670:GOSUB 570:GOSUB 400:GOTO 970
950 GOSUB 670
960 GOSUB 570
970 A=USR(0):X=PEEK(&HD28C)
980 SC=PEEK(&HD295)+PEEK(&HD296)*256
990 KM=PEEK(&HD299)+PEEK(&HD29A)*256
1000 IF HS<SC THEN HS=SC
1010 IF X=1 THEN GOSUB 420:GOTO 960
1020 IF X=2 THEN GOSUB 820:GOTO 950
1030 '████ ｺｰｽ DATA ████
1040 DATA 1,15,ff, 3,15,07, 2,13,ff, 1,13,03, 3,13,7f
1050 DATA 2,13,0f, 1,15,7f, 2,13,03, 3,15,ff, 2,13,7f
1060 DATA 3,13,07, 1,15,3f, 3,13,ff, 2,13,0f, 1,11,ff
1070 DATA 3,11,03, 1,11,3f, 2,11,07, 3,09,ff, 1,09,07 ,100,0,0
1080 '████ PUT DATA ████
1090 DATA 4e,ff,e4,00,4e,ff,e4,00
1100 DATA 00,00,00,c8,ee,57,54,15,14,00
1110 DATA 44,d6,6f,ff,5f,55,41,45,51,40
1120 DATA 00,00,00,31,77,dd,4d,95,95,00
1200 '████ ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀｰ ████
1210 ' &H D000
1220 DATA CD,90,D1,CD,0A,D1,CD,9F,D1,CD,E5,D0,CD,0F,D1,CD, 2831
1230 DATA 34,D0,CD,1F,D0,CD,CA,D1,3A,8C,D2,A7,C0,18,E4,3A, 2397
1240 DATA 8D,D2,A7,C8,3A,8E,D2,3D,A7,28,04,32,8E,D2,C9,AF, 2178
1250 DATA 32,8D,D2,C9,3A,91,D2,E6,07,C0,CD,7B,D0,CD,29,D1, 2435
1260 DATA 2A,8F,D2,DB,00,FE,EF,28,1E,FE,BF,28,24,CD,C7,D0, 2310
1270 DATA CD,90,D0,3A,8E,D2,47,C5,06,FF,3E,20,D3,40,10,FE, 2135
1280 DATA AF,D3,40,C1,10,F1,C9,2B,22,8F,D2,21,92,D2,35,18, 1997
1290 DATA DC,23,22,8F,D2,21,92,D2,34,18,D2,2A,8F,D2,11,73, 1844
1300 DATA 00,06,03,C5,06,05,36,00,23,10,FB,C1,19,10,F4,C9, 1252
1310 DATA 2A,8F,D2,11,23,D2,06,03,C5,06,05,1A,77,23,13,10, 1089
1320 DATA FA,C1,D5,11,73,00,19,D1,10,EE,21,b2,Fc,06,03,11, 1765
1330 DATA 75,00,3A,92,D2,77,23,36,59,23,3A,92,D2,C6,05,77, 1599
1340 DATA 23,36,99,19,10,EC,C9,2A,8F,D2,11,73,00,06,03,C5, 1453
1350 DATA 06,05,7E,A7,20,08,23,10,F9,C1,19,10,F2,C9,C1,21, 1547
1360 DATA 8C,D2,36,01,C9,DD,21,80,D2,06,03,2A,93,D2,54,5D, 1783
1370 DATA 19,19,7D,84,67,11,81,00,19,22,93,D2,7E,E6,03,DD, 1552
1375 '&H D100
1380 DATA 77,03,11,04,00,DD,19,10,E2,C9,21,91,D2,34,C9,3A, 1531
1390 DATA 91,D2,E6,3C,C0,DD,21,80,D2,11,04,00,06,03,DD,7E, 1806
1400 DATA 03,DD,77,00,DD,19,10,F6,C9,11,8F,FE,21,17,FE,01, 1777
1410 DATA B0,09,ED,B8,21,6B,F4,06,4A,36,5A,23,10,FB,DD,21, 1770
1420 DATA 80,D2,11,04,00,06,03,DD,7E,00,DD,6E,01,DD,66,02, 1372
1430 DATA FE,01,20,08,7D,FE,6D,28,1A,2B,18,0A,FE,02,20,21, 1247
1440 DATA 7D,FE,A4,28,15,23,DD,75,01,DD,74,02,18,13,DD,19, 1606
1450 DATA 10,D5,C9,3E,02,DD,77,00,18,07,3E,01,DD,77,00,18, 1292
1460 DATA 00,C5,E5,3A,97,D2,47,36,00,23,10,FB,E1,C1,18,DE, 1936
1470 DATA 11,80,D2,21,0F,D2,7E,FE,FF,C8,12,23,13,18,F7,3A, 1849
1480 DATA 91,D2,E6,FF,C0,3A,9B,D2,FE,32,28,18,3C,32,9B,D2, 2298
1490 DATA 11,26,F3,2A,99,D2,23,22,99,D2,CD,E2,D1,36,00,23, 1864
1500 DATA 36,14,12,C9,21,8C,D2,36,02,C9,3A,91,D2,E6,1f,C0, 1799
1510 DATA 11,07,F3,2A,95,D2,23,22,95,D2,CD,E2,D1,13,3E,30, 1865
1520 DATA 12,C9,01,10,27,CD,FE,D1,01,E8,03,CD,FE,D1,01,64, 1948
1530 DATA 00,CD,FE,D1,0E,0A,CD,FE,D1,7D,C6,30,12,C9,C5,37, 2202
1535 '&H D200
1540 DATA 3F,3E,30,ED,42,38,03,3C,18,F9,C1,09,12,13,C9,00, 1308
1550 DATA 86,F4,03,00,86,F4,02,00,86,F4,03,00,01,60,81,FC, 1620
1560 DATA 00,21,FF,E0,4E,FF,E4,0E,40,F6,99,6F,04,77,D2,66, 2096
1570 DATA 2D,77,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,90              , 308
```

★うる星あんずさんへ，マッピーの16面からは16面のくり返しではなく，ラウンド1～15のパターンが続きますよ。山梨は。(山梨県甲府市・**諸星ＲＡＭ**)……【**うる星あんず**：編さん!!**編**：千葉でもそうです。校正ミスでした。ごめん。】

PC－8001/PC－8001mkII/PC－8801(N)用



サンタさんがんばって

加藤　芳郎

ゲームの内容

クリスマスイブの夜，子供たちの夢をかなえるために，サンタクロースにふんしたあなたが，家々を回ることになりました。

しかし，サンタの実体を知ろうとしたイタズラ好きの子供たちがうろついています。子供に見つからないように家を回ってください。

《第１表》プログラム・マップ

10　～	初期設定
30　～	変数設定
130 ～	画面
330 ～	子供の数設定
460 ～	メイン・ループ
560 ～	サンタ移動
600 ～	ポインタ
680 ～	子供の動き
850 ～	サンタを見つけたが
910 ～	ゲームエンドＳＵＢ
1100～	タイトル
1153～	クリアーＳＵＢ

あそびかた

◇があなたです。プレゼントをする件数は右下に出ています。その件数と，プレゼントした件数が同じになるとクリアです。

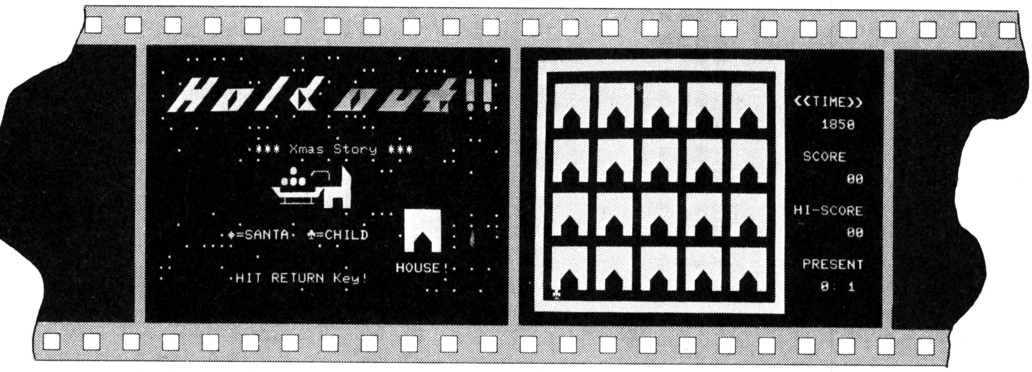
クリアごとに件数はふえていきます。20ラウンドごとに子供が増えます。移動キーは[2][4][6][8]です。

プログラムのしくみ**第１表**のとおりです。

改造のアドバイス

サンタクロース，子供のキャラクタは変えてもかまいませんが，家や画面を変えないでください。

※参考にしたもの：店頭にあったデコレーション・ケーキ



《写真１》タイトル画面　　**《写真２》♣がサンタさん**
◆が子供です

★友人ＦＷはゼビウス狂で，ゲームセンターにいく道ではバスを追いこすし，指に大きなタコは作るしそーとーなものです。（神奈川県海老名市・**ケンチャン**）……【**編**：ゲーム・ダコはベーマガ編集部の目印だもんね～。】

サンタさんがんばってのプログラム・リスト

```
10 ' By TOCHIRO !
20 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
30 COLOR 7,32:PRINTCHR$(12):DEFINT A-Z
40 GOSUB 1100
50 H=0:DIM X(5),Y(5)
60 FORA=1 TO 5
70 READ B:X!(A)=B :Y!(A)=22
80 NEXT:A=0
90 DATA 14,19,9,24,4
100 S=0:R=1
110 X=15:Y=2:T=2000::PR=0
120 '
130 '*** SCREEN PRINT SUB ***
140 '
150 PRINTCHR$(12):PRINT:PRINT:COLOR5
160 FOR A=1 TO 4
170 PRINT"[graphic characters]"
180 PRINT"[graphic characters]"
190 PRINT"[graphic characters]"
200 PRINT"[graphic characters]"
210 PRINT
220 NEXT
230 LINE(1,1)-(28,23),"■",5,B
240 COLOR 7
250 LOCATE 30,4:PRINT"<<TIME>>"
260 LOCATE 33,6:PRINTUSING"####";T
270 LOCATE 31,9:PRINT"SCORE"
280 LOCATE 32,11:PRINTUSING"#####0";S
290 LOCATE 30,14:PRINT"HI-SCORE"
300 LOCATE 32,16:PRINTUSING"#####0";H
310 LOCATE 31,19:PRINT"PRESENT"
320 '
330 '*** CHILD & RUND ***
340 '
350 IF R<21 THEN HA=R :CH=1
360 IF R>20 AND R<41 THEN HA=R-20 :CH=2
370 IF R>40 AND R<61 THEN HA=R-40 :CH=3
380 IF R>60 AND R<81 THEN HA=R-60 :CH=4
390 IF R>80 AND R<101 THEN HA=R-80:CH=5
400 IF R>100 THEN HA=20 :CH=5
410 FOR A=1 TO CH
420 X(A)=X!(A):Y(A)=Y!(A)
430 NEXT
440 LOCATE 32,21:PRINTUSING"##:##";PR,HA
450 '
460 '*** MAIN LOOP ***
470 '
480 I1=INP(1):I0=INP(0):X!=0:Y!=0
490 IF I0=239 THEN X!=-1
500 IF I0=191 THEN X!= 1
510 IF I0=251 THEN Y!= 1
520 IF I1=254 THEN Y!=-1
530 P=PEEK(&HF302+(X+X!)*2+(Y+Y!)*120)
540 IF P=135 THEN X!=0:Y!=0
550 IF P=230 OR P=231 THEN 610
560 LOCATE X,Y:PRINT" "
570 X=X+X!:Y=Y+Y!
580 LOCATE X,Y:COLOR 2:PRINT"◆"
590 :::::GOTO 680:::::
600 '
610 PR=PR+1
620 IF PR=HA THEN 1530
630 BEEP1:S=S+1:BEEP0
640 LINE(X-1,Y-1)-(X+1,Y),"■",5,BF
650 LOCATE 32,21:COLOR 7:PRINTUSING"##";PR
660 LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT"◆"
670 '
680 FOR A=1 TO CH
690 GOSUB 860
700 X!=INT(RND(1)*3)-1
710 Y!=INT(RND(1)*3)-1
720 P=PEEK(&HF302+(Y(A)+Y!)*120+(X(A)+X!)*2)
730 IF P=32 THEN 740 ELSE 700
740 LOCATE X(A),Y(A):PRINT" "
750 X(A)=X(A)+X!
760 Y(A)=Y(A)+Y!
770 LOCATE X(A),Y(A):COLOR 4:PRINT"♣"
780 GOSUB 860
790 NEXT
800 T=T-2
810 IF T<=0 THEN 930
820 LOCATE 33,6:COLOR 7:PRINTUSING"####";T
830 LOCATE 32,11:COLOR 7:PRINTUSING"#####0";S
840 :::::GOTO 480:::::
850 '
860 IF X=X(A) OR Y=Y(A) THEN 870 ELSE RETURN
870 IF Y=Y(A) THEN 890
880 IF X=27 OR X=22 OR X=17 OR X=12 OR X=7 OR X=2 THEN 910 ELSE RETURN
890 IF Y=2 OR Y=7 OR Y=12 OR Y=17 OR Y=22 THEN 910 ELSE RETURN
900 '
910 '*** GAME OVER SUB ***
920 '
930 IF T<>0 THEN N$="ｻﾝﾀﾗ ﾐｰﾂｹﾀｯ!" ELSE N$="ｼﾏｯﾀ! ﾓｳ ｱｻﾀﾞ!"
940 LOCATE 11,8:COLOR 2:PRINTN$
950 FOR B=1 TO 5
960 FOR C=1 TO 50
970 BEEP1:BEEP1:BEEP0
980 NEXT C
990 FOR C=0 TO 200:NEXT C
1000 NEXT B:COLOR 3
1010 LOCATE 10,11:PRINT"[graphic characters]"
1020 LOCATE 10,12:PRINT"[graphic characters]"
1030 LOCATE 10,13:PRINT"[graphic characters]"
1040 LOCATE 10,14:PRINT"[graphic characters]"
1050 IF S>H THEN H=S :LOCATE 7,17:PRINT"You are HI-SCORE !!"
1060 LOCATE 8,20:COLOR 6:PRINT"HIT RETURN Key !"
1070 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 100
1080 :::GOTO 1070::::
1090 '
1100 '*** TITLE SUB ***
1110 '
1120 FOR D=0 TO 200
1130 B=RND(1)*40
1140 C=RND(1)*22
```

★毎年かわる表紙右上のマイコンの絵，今年はどのように変わるかな？デザ部のおにいさん楽しみにしてるよ!!
（兵庫県姫路市・**平野重保13才**）……**【デザ部：どうかな？こんなもんで……。】**

```
1150 LOCATE B,C:COLOR 5:PRINT"."
1160 NEXT
1170 COLOR 1
1180 LOCATE 3,2:PRINT"[illegible]"
1190 LOCATE 13,2:PRINT"[illegible]"
1200 LOCATE 2,3:PRINT"[illegible]"
1210 LOCATE 1,4:PRINT"[illegible]"
1220 COLOR 2
1230 LOCATE 32,2:PRINT"[illegible]"
1240 LOCATE 21,3:PRINT"[illegible]"
1250 LOCATE 20,4:PRINT"[illegible]"
1260 LOCATE 8,16:PRINT"◆"
1270 COLOR 4
1280 LOCATE 10,11:PRINT"<<<< Mr.SANTA. >>>>"
1290 LOCATE 17,16:PRINT"♣"
1300 COLOR 6
1310 LOCATE 11,8:PRINT"*** Xmas Story ***"
1320 COLOR 5
1330 LOCATE 28,14:PRINT"[illegible]"
1340 LOCATE 28,15:PRINT"[illegible]"
1350 LOCATE 28,16:PRINT"[illegible]"
1360 LOCATE 28,17:PRINT"[illegible]"
1370 COLOR 7
1380 LOCATE 9,16:PRINT"=SANTA"
1390 LOCATE 18,16:PRINT"=CHILD"
1400 LOCATE 27,19:PRINT"HOUSE!"
1410 LOCATE 9,20:PRINT"HIT RETURN Key!"
1420 IF INKEY$=CHR$(13)THEN 1440
1430 COLOR RND(1)*7+1:GOTO 1410
1440 FOR B=0 TO 25
1450 LOCATE 0,10:COLOR 5
1460 PRINTTAB(B)" [illegible]"
1470 PRINTTAB(B)" [illegible]";:COLOR2:PRINT"◆";:COLOR 5:PRINT"[illegible]"
1480 PRINTTAB(B)" [illegible]"
1490 PRINTTAB(B)" [illegible]"
1500 NEXT
1510 RETURN
1520 '
1530 '*** CLEAR SUB ***
1540 '
1550 FOR B=0 TO 5:BEEP1:FOR C=0 TO 200:NEXT:BEEP 0
1560 LOCATE 12,12:PRINT"CLEAR!":NEXT
1570 S=S+T/10:R=R+1:GOTO 110
```


CHECKER FLAG

編：ゲーム自体に目新しいところはないが，テーマとストーリー性にキラメキがありますな。うん。

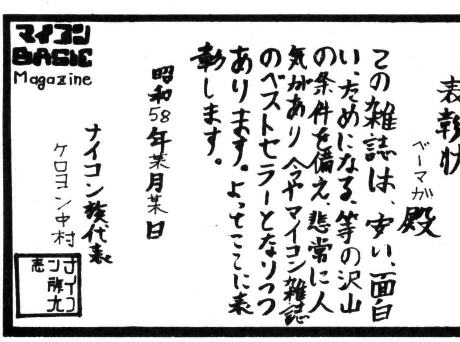
Dr.D：なるほどネー。

影：何感心してるんですか？

Dr.D：1年半もたつと，どんな人でも一応のことは言うようになるんだな～，と感心していたのさ。

編集長：いやまったく！我家の末っ子の小次郎君も，ちょうど1才半で「バブバブ」いってますからね……。オムツは取れていないけど……。

編：グヤジーッ！バブバブ！



札幌市　ケロヨン中村

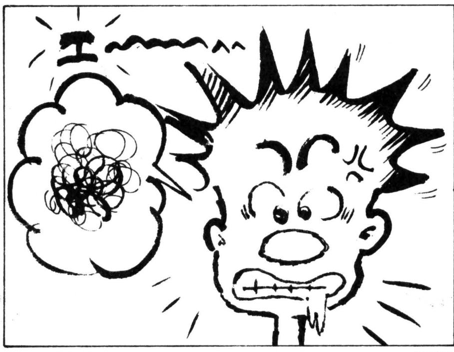
評…うひゃー、またまた表彰されちゃった！(編)まえにもあったか!?(影)



東京都東久留米市　三角謙太郎

評…リ、リアル！しかしこれじゃDr.が泣くぜ(影)

★こら，デザ部！あんたらが書く絵より読者の絵のほうがうまいぞ！プロの意地を見せろ！（神奈川県愛川郡・かしら14才）……【デザ部：イジイジ。】



PC-8001mkII用

グラフィック・パズル

宮島　靖

内容

4×4のます目に図形が描かれます。つぎにその絵がばらばらになるので,それをもとどおりにする…と,いった普通のパズルです。

使いかた・遊びかた

プログラムを打ち終わったらRUNしましょう。するとモードを聞いてきます。くわしくは**第1表**を見てください。

モードの入力が終わるとレベルを聞いてくるので入力してください。1が簡単で10が難しくなっています。入力が終わると画面に4×4のます目が描かれます。そして指定したモードに合わせて図形が描かれます。

つぎにその絵をばらばらにしたパズルが16枚表示されます。この16枚を組み合わせてもとの絵を作りなおすわけです。

さて，そこでおもむろに[RETURN]を押してみましょう。画面左下に「ボード・ナンバー？」と聞いてきます。このボード・ナンバーとはパズルを組立てていくボードのことで，画面の左がわの4×4のます目のことです。ボード・ナンバーについては**第1図**を見てください。

この入力が終わると「パズル・ナンバー？」と聞いてきます。パズル・ナンバーというのは画面の右に出ている16枚のバラバラになった絵のことです。このナンバーもボード・ナンバーと同様左上が1右上が4，左下が13，右下が16です。

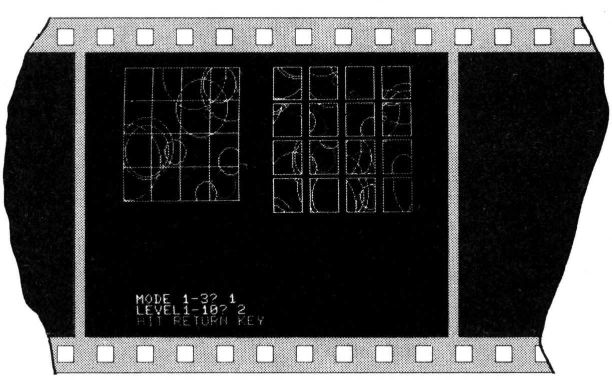
この二つのナンバー指定が終わると指定したボード

《第1表》モードの設定

MODE	
1	CIRCLE
2	LINE (BOX)
3	LINE

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

《第1図》ボード・ナンバー



《写真1》モード1の画面

CHECKER FLAG

影：これ！意外におもしろい。
編：おもしろいから採用したんです！
Dr.D：こうしてみると人間の判断力や観察力というのは，たいしたことないと，わかるだろう。
影：しかも，年をとると，ますます悪化していくんですよね。
Dr.D：ウン…………ナニッ！

★僕の友達にはマイコンをやる人がおらず，話相手がいません…。(静岡県浜松市・ＬＯＭ)……【**編**：話相手はパソコンだけ…なんていうと，朝日新聞朝刊の「子ども新時代」の記事にされちゃうぞ。】

にパズルが入ります。そしてまたボード・ナンバーを聞いてきます。要するにできあがるまでこれのくり返しです。

なお，このパズルは作者の怠慢のため，できたかできてないかの判定のルーチンはつけてありません。自分で判断してください。あしからず。

もし自分の判断でパズルが完成したと思ったらボードの入力のとき負の数を入れて下さい。

最後に

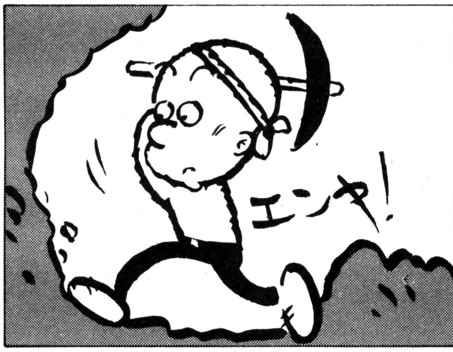
反射神経を使うゲームもいいですが，たまには，こういった思考ゲームをやるのもよいと思います。このゲームのレベル10ぐらいになるとかなりややっこしいと思いますが，ちゃんと考えてやればできるはずです。がんばってやってみましょう。

最後に，このゲームでは画面を40×25文字，CONSOLEは21，25にしてあります。ゲームを終えたら[F・6]を押しましょう。すると[F・6]の内容と[F・7]の内容の両方が表示されます。この方法はファンクションKEYにたくさんの（16文字以上）ステートメントなどをいれたいときに役立ちます。(ちなみにこの方法で[F・1]から[F・10]までつなぐとなんと150文字とちょっと定義できます。)

グラフィック・パズルのプログラム・リスト

```
10 CMD SCREEN2,0,1:CMD COLOR:CMD CLS3
20 KEY 6,"console0,25,0,1":KEY 7,"width80,25"+CHR$(13):POKE&HEADB,&H3A
30 WIDTH40,25:CONSOLE21,25,0:INPUT"MODE 1-3";MO:INPUT"LEVEL1-10";LE
40 IF MO<1 OR MO>3 OR LE<1 OR LE>10 THEN 30
50 FOR I=0 TO 100 STEP 25
60 CMD LINE(I,0)-(I,100)
70 NEXT I
80 FOR J=0 TO 100 STEP 25
90 CMD LINE(0,J)-(100,J)
100 NEXT J:IF RE=1 THEN RETURN
110 DIM PA%(1488),P(15):CMD VIEW(1,1)-(99,99)
120 FOR I=0 TO LE*7:X=INT(RND(1)*99)+1:Y=INT(RND(1)*99)+1:C=INT(RND(1)*3)+1
130 X1=INT(RND(1)*99)+1:Y1=INT(RND(1)*99)+1:R=INT(RND(1)*30)+1
140 ON MO GOSUB 150,160,170:GOTO 180
150 CMD CIRCLE(X,Y),R,C:RETURN
160 CMD LINE(X,Y)-(X1,Y1),C,B:RETURN
170 CMD LINE(X,Y)-(X1,Y1),C:RETURN
180 NEXT I:CMD VIEW(0,0)-(319,199)
190 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3
200 HI=INT(RND(1)*16)
210 IF P(HI)=1 THEN 200 ELSE P(HI)=1
220 CMD GET(I*25,J*25)-(I*25+25,J*25+25),PA%(HI*93)
230 K=K+1:NEXT J,I
240 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3:CMD PUT(J*32+130,I*28),PA%(B*93),PSET:B=B+1:NEXT J
,I
250 LOCATE0,23:PRINT"HIT RETURN KEY":LOCATE0,23:PRINTSPC(14):IF INKEY$<>CHR$(13)
 THEN 250 ELSE LOCATE0,23
260 CMD LINE(0,0)-(100,100),0,BF
270 RE=1:GOSUB50
280 INPUT"ﾎﾞｰﾄﾞ ﾅﾝﾊﾞｰ";BO:IF BO<1 THEN END ELSE IF BO>16 THEN 280 ELSE BO=BO-1
290 INPUT"ﾊﾟｽﾞﾙ ﾅﾝﾊﾞｰ";PL:PL=PL-1:IF PL<1 OR PL>16 THEN 290
300 PX=BO MOD 4:PY=INT(BO/4)
310 CMD PUT(PX*25,PY*25),PA%(PL*93),PSET
320 GOTO 280
```

★このハガキを載せなさい。このハガキはマイコン様のお告げです。（北海道札幌市・うる星あずき12才）……
【影：キャハハハ！このペンネーム・いいね。もう少し練るとあんず君になるのか。】



PC－8801(N88－BASIC)用

3D－トンネルGAME

松村　信行

はじめに

ベーマガの読者の大半は，ＢＡＳＩＣのわかる人だと思いますが，中には，ただ載っているプログラムをうちこんで遊ぶだけの人もいると思います。

そういう人たちのために，このプログラムを作りました。

ゲームの説明

あなたはコスモス・ハイウエイのトンネルの中を飛行しています。ところが中にはＡＬＩＥＮがいて，あなたを目がけて体当りしてきます。テンキーの[1]と[3]でＡＬＩＥＮをよけてください。

プログラムについて

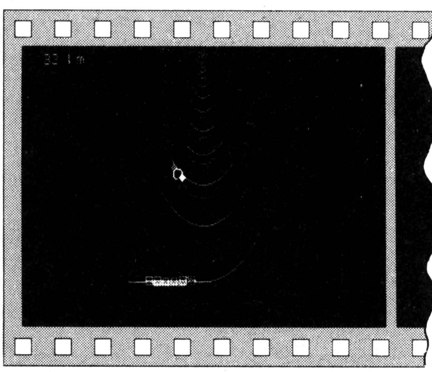
マルチ・ステートメントを多用していますので非常にわかりにくいと思います（どうもすみません）。このプログラムのセールス・ポイントはＡＬＩＥＮの動きと種類，トンネルの表現だと思います。ＡＬＩＥＮの形は配列を使用して，Ｂ＄（ＡＬＩＥＮの形，回転度）と，いうふうにしまっておいて，ＰＲＩＮＴで表示させています。トンネルはパレットを使っています。当たったかどうかの判断はＩＮＳＴＲ文とＰＥＥＫを使って調べています（７行）。

おわりに

森さんのプログラムには，ひたすら感心させられます。ぼくも森さんをみならって，ベーマガ常連になりたいよォ。

★参考にしたもの

1983年４月号「３Ｄ－ＤＲＩＶＥ／３Ｄ－ＳＰＡＣＥ　ＴＲＩＰ」　森　巧尚さん。



《写真1》単純なキャラだが動きで三次元感をだしている。

CHECKER FLAG

編：シンプルだけど，思わず引込まれますねこのゲームは。

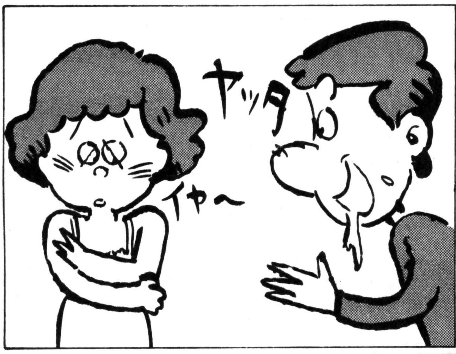
Dr.D：三次元のムードをうまく利用しているからだ。最近のレーザー・ディスクを利用したビデオ・ゲームも三次元化しているだろう。これからは三次元時代がくると思うよ。

プログラム・リスト

```
1 B$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 4:READ A$,C$:B$(I,J)=A$+
B$+C$:NEXT J,I:E$="  "+B$+"  ":WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:L=1:CLS 3
:FOR I=1 TO 62:CIRCLE(320,0),L*1.1^I,(C MOD 3)+2,,,-30:C=C+1:NEXT:F$="──B■O■B──
2 U=1:S=0:CLS:B=0:X=13:A=18:BEEP
3 LOCATE A,B:PRINT E$:B=B+1:A=A-SGN(A-X)+((RND*2)-1)*3:COLOR W+4:IF B=23 THEN A=
20:B=0:W=RND(1)*2 ELSE LOCATE A,B:PRINT B$(W,(S MOD 4)+1);:BEEP 1:BEEP 0:IF B=20
 OR B=21 THEN GOSUB 7:IF U=0 THEN 5
4 I=INP(0):X=X-(I=253)*(X>1)+(I=247)*(X<27):LOCATE X-1,21:COLOR 2:PRINT" "+F$+"
":S=S+1:PRINT CHR$(11);S;"km":COLOR=(R,0):R=(S MOD 3)+2:COLOR=(R,1):GOTO 3
5 COLOR=(R,2):FOR I=1 TO 200:LOCATE RND(1)*38,21:PRINT"*":BEEP 1:BEEP 0:NEXT:LOC
ATE 14,5:PRINT"GAME OVER"
6 IF INKEY$="s" THEN 2 ELSE 6:DATA ╱╲,╲▼,╱╲,▼╱,◢╲,╲╱,╱◣,╲╱,◠,╰◆,╭◆,◡,◆╮,◡,◠,
◆╯,╱╳,■╱,■╲,╲╳,╱■,╳╱,╳╲,╲■
7 FOR I=X TO X+8:Y=INSTR(F$,CHR$(PEEK(-608+I*2))):IF Y=0 THEN U=0
8 NEXT:RETURN
```

★12月号を買い，歩きながら読んでいたら，電柱にぶつかってしまった。（神奈川県足柄下郡・**永井　晃14才**）……

【**影**：よかったね。**編**：なんで!!**影**：車じゃなくて。**編**：なるほど。**編集長**：読者が１人減るところだった。】



PC-9801用

ヤキュウケン

中山　恭臣

はじめに

え一，このゲームは9月号に載ってたぴゅう太くんの移植版です。

はっきりいって，ゲームのソフトがほとんどないPC－9801なので，このようなゲームはとてもデビューは期待してもむだだなどと思っていたのですけど，ぴゅう太くん用が出たので，ぐわんばるぞと作りました。

CHECKER FLAG

編：グラフィックがきれいな作品です。
Dr.D：ふむ，LINE文のかたまりだな。パラメータなどを，DATA文にできなかったったのかな。
編：そうですね。それと，リストが長すぎるのでは？でも，これ意地になるゲームですね。『グー』『チョキ』
影：編くんも好きだネ!!
編：といってる影さんも〜。

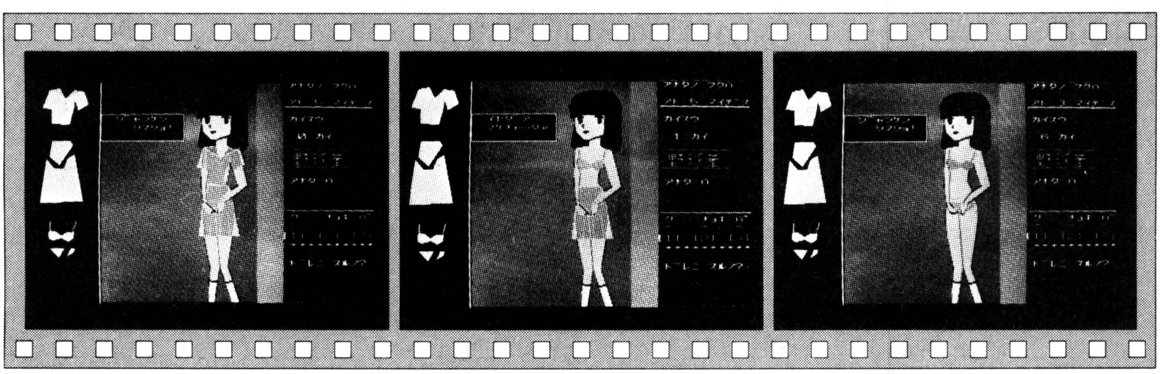
遊びかた

やることの内容は，だれでもわかると思います。RUNすると，かわいい女の子が出てきます。グー，チョキ，パーのどれにするかを聞いてくるので，表示に従い，1か2か3をポンと押してください。すぐに，勝ったか負けたかが出ます。勝ったら，バンザーイですな。ぴゅう太くん用と同じように，自分が1枚多いので，がんばってください。

それから

リストを見たとたん，ギャーッ，なっなんだ一と思うでしょうけど，このライン文をできるだけ速く入力するため，ファンクション・キーにつぎのことを登録しましょう。

〝LINE（〝〞LINE－（〝〞）－（〝〞），〝〞CHR$（&H〞を，を，それぞれ入れておくと大変便利です。



《写真1》スタート！　美人ですねー　《写真2》ゴクリ！　ガンバルゾー　《写真3》これ以上は，紹介できません

★本屋さんに350円あげたらベーマガをただでくれた。何て得なんだ!!（石川県金沢市・大串康彦13才）……【Dr.D：ほとけの心だな。編・影：ほんと，いい人だったんですよあの人は……。Dr.D：コラッ，またワシを殺す気か!!】

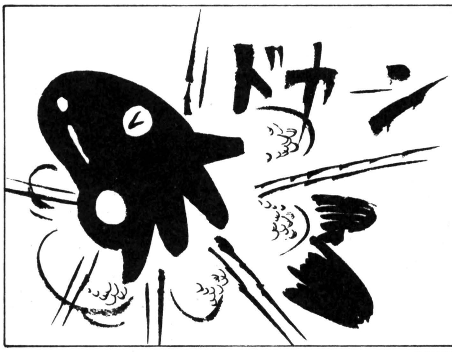
ヤキュウケンのプログラム・リスト

```
100 DIM AA%(4800),AB%(6500),AC%(2000),AD%(3000)
110 CLS 3
120 CONSOLE ,,0,1: SCREEN 0,2:WIDTH 80,25:DEFINT A-Z
130 WINDOW(120, 50)-(500,300):VIEW(0,0)-(639,199),,7
140 C=0:COLOR 6:LOCATE 32,10:PRINT"WAIT A MINUTE!":COLOR 7
150 LINE(120, 51)-(500,300),7,BF
160 LINE(200,50)-(370,300),0,B
170 LINE(305, 80)-(308, 74),C
180 LINE-(310, 70),C:LINE-(315, 68),C:LINE-(320, 65),C:LINE-(330, 64),C
190 LINE-(340, 64),C:LINE-(350, 65),C:LINE-(355, 70),C:LINE-(358, 75),C
200 LINE-(360, 80),C:LINE-(360,125),C:LINE-(358,130),C:LINE-(355,132),C
210 LINE-(352,134),C
220 LINE(305, 80)-(306, 94),C
230 LINE-(310, 94),C:LINE-(312, 90),C:LINE-(343, 90),C:LINE-(342,114),C
240 LINE-(335,116),C:LINE-(330,118),C:LINE-(325,120),C:LINE-(320,120),C
250 LINE-(315,115),C:LINE-(312,112),C:LINE-(311,110),C:LINE-(310,100),C
260 LINE-(309, 94),C
270 LINE(316,82)-(315,90),C:LINE(324,80)-(323,90),C:LINE(334,82)-(333,90),C:LINE
(342,86)-(342,90),C
280 LINE(311,94)-(312,93),C:LINE-(316,93),C:LINE-(319,94),C:LINE(318,93)-(318,99
),C:LINE-(316,100),C:LINE-(315,100),C:LINE-(314,97),C:LINE-(314,94),C:LINE(316,9
5)-(316,98),7:LINE(315,94)-(315,97),7:LINE(314,92)-(316,92),C
290 LINE(332,94)-(333,93),C:LINE-(338,93),C:LINE-(341,94),C:LINE(339,93)-(339,99
),C:LINE-(337,100),C:LINE-(336,100),C:LINE-(335,98),C:LINE-(335,94),C:LINE(337,9
5)-(337,98),7:LINE(336,94)-(336,97),7:LINE(334,92)-(337,92),C
300 LINE(320,103)-(318,104),C:LINE-(320,105),C
310 LINE(320,110)-(325,110),C:LINE(321,111)-(323,111),C
320 LINE(325,120)-(325,127),C:LINE(338,115)-(338,125),C
330 LINE(310,100)-(307,125),C:LINE-(310,130),C
340 LINE(311,129)-(313,127),C:LINE-(325,126),C
350 LINE(338,125)-(342,128),C:LINE-(350,130),C:LINE-(360,170),C:LINE-(358,173),C
:LINE-(350,180),C:LINE-(340,187),C:LINE-(335,190),C:LINE-(334,196),C:LINE-(330,2
02),C:LINE-(327,201),C:LINE-(330,190),C:LINE-(337,180),C:LINE-(342,175),C:LINE-(
350,170),C
360 LINE(349,170)-(340,142),C:LINE(340,142)-(341,145),C:LINE-(341,147),C:LINE-(3
40,150),C:LINE-(338,152),C:LINE-(336,157),C:LINE-(335,165),C:LINE-(340,176),C
370 LINE(310,132)-(309,155),C:LINE-(310,180),C:LINE-(312,191),C:LINE-(315,200),C
:LINE-(320,201),C:LINE-(325,200),C
380 LINE(316,139)-(314,140),C:LINE-(312,145),C:LINE-(314,150),C:LINE-(316,155),C
:LINE-(315,170),C:LINE-(315,180),C:LINE-(315,190),C:LINE-(320,194),C:LINE-(325,1
99),C
390 LINE(312,192)-(311,200),C:LINE-(311,210),C:LINE-(312,225),C:LINE-(315,240),C
:LINE-(317,250),C:LINE-(319,260),C:LINE-(318,276),C:LINE-(317,300),C
400 LINE(325,200)-(328,240),C:LINE-(330,260),C:LINE-(324,300),C
410 LINE(342,185)-(345,190),C:LINE-(346,195),C:LINE-(346,210),C:LINE-(344,225),C
:LINE-(342,240),C:LINE-(340,250),C:LINE-(339,260),C:LINE-(352,300),C
420 LINE(330,260)-(343,300),C:LINE(318,275)-(322,276),C:LINE-(327,276),C
430 LINE(336,277)-(345,276),C
440 TILE$(1)=CHR$(&H55)+CHR$(&HFF)+CHR$(&HAA)
450 TILE$(2)=CHR$(&H0)+CHR$(&HAA)+CHR$(&H0)
460 TILE$(3)=CHR$(&H0)+CHR$(&HFF)+CHR$(&H55)
470 TILE$(4)=CHR$(&H55)+CHR$(&H55)+CHR$(&H0)
480 PAINT(350,125),TILE$(2),C
490 PAINT(315,125),TILE$(2),C
500 PAINT(320,100),TILE$(1),C
510 PAINT(320,130),TILE$(1),C
520 PAINT(320,270),TILE$(1),C
530 PAINT(450,298),TILE$(3),0
540 PAINT(300,270),TILE$(4),0
550 PAINT(345,170),TILE$(4),0
560 PAINT(330,290),TILE$(4),0
570 PAINT(345,295),7        ,C
580 PAINT(317, 98),0        ,C
590 PAINT(337, 98),0        ,C
600 LINE(316, 95)-(316,98),7
610 LINE(337, 95)-(337,98),7
620 LINE(200,90)-(290,120),7,B
630 PAINT(220,95),0,7
640 LINE(400, 50)-(500,300),0,BF
650 LINE(401, 50)-(500,80),3,B
660 LINE(401, 81)-(500,198),5,B
670 LINE(401,200)-(500,299),4,B
680 LINE(410,135)-(418,135),7:LINE-(417,140),7:LINE-(410,140),7:LINE-(410,135),7
   :LINE(414,135)-(414,147),7:LINE(411,145)-(418,145),7:LINE(410,148)-(420,148),
7:LINE(410,138)-(417,138),7
690 LINE(420,135)-(425,135),7:LINE-(423,137),7:LINE(421,136)-(424,139),7:LINE(41
9,140)-(425,140),7:LINE-(424,143),7:LINE(423,140)-(422,149),7
700 LINE(430,136)-(436,135),7:LINE(433,136)-(433,146),7:LINE(430,141)-(435,140),
7:LINE(430,147)-(435,146),7
710 LINE(438,137)-(446,136),7:LINE(442,135)-(442,148),7:LINE(444,134)-(446,136),
7:LINE(438,138)-(440,142),7:LINE(445,140)-(442,142),7:LINE(440,145)-(437,147),7:
LINE(442,143)-(446,147),7
720 LINE(454,135)-(450,138),7:LINE(452,137)-(462,137),7:LINE(461,136)-(464,138),
7:LINE(449,141)-(465,141),7:LINE(458,135)-(451,145),7:LINE(458,136)-(464,145),7:
LINE(454,143)-(459,142),7:LINE(454,145)-(460,145),7:LINE(452,148)-(463,148),7
730 LINE(457,142)-(457,151),7:LINE-(455,150),7
740 LINE(404,130)-(475,150),5,B
750 LINE (101,50)-(198,300),0,BF
760 LINE(160,70)-(142,60),5:LINE-(154,58),5:LINE-(160,70),5:LINE-(181,60),5:LINE
-(160,70),5:LINE-(170,60),5:LINE-(181,62),5:LINE-(186,78),5:LINE-(174,85),5:LINE
-(170,70),5:LINE-(170,80),5:LINE-(166,101),5:LINE-(145,100),5:LINE-(145,85),5
770 LINE-(144,75),5:LINE-(145,85),5:LINE(143,60)-(145,83),5:LINE-(134,82),5:LINE
-(142,60),5:LINE(158,71)-(160,85),1:LINE-(162,82),1:LINE-(160,71),1
780 PAINT(150,95 ),7,5
790 LINE(158,71)-(160,85),1:LINE-(162,82),1:LINE-(160,71),1
800 PAINT(150,60),6,5
810 PAINT(170,62),6,5
820 PAINT(142,80),7,5
830 LINE(170,126)-(167,120),5:LINE-(146,120),5:LINE-(144,138),5:LINE(140,142)-(1
34,190),5:LINE-(182,188),5:LINE-(172,136),5:LINE(170,126)-(166,120),5
840 LINE(150,155)-(146,190),5:LINE(158,156)-(160,190),5:LINE(167,150)-(172,190),
5
850 LINE(140,140)-(150,152),5:LINE-(160,152),5:LINE-(164,140),5:LINE-(172,135),5
   :LINE(144,138)-(155,148),5:LINE-(170,126),5
860 PAINT(155,140),7,5
870 PAINT(165,187),7,5
880 PAINT(140,188),7,5
890 LINE(144,222)-(151,221),7:LINE-(158,226),7:LINE-(164,222),7:LINE-(172,222),7
:LINE-(171,228),7:LINE-(165,232),7:LINE-(158,228),7:LINE-(148,231),7:LINE-(144,2
28),7:LINE-(144,228),7:LINE-(144,222),7
900 LINE(145,222)-(145,210),7:LINE(170,220)-(174,210),7
910 LINE(146,223)-(146,211),7:LINE(171,221)-(175,211),7
920 PAINT(150,228),7,7
930 LINE(145,240)-(161,240),7:LINE(168,240)-(173,240),7:LINE-(172,244),7:
   LINE-(164,248),7:LINE(168,240)-(164,249),7:LINE(161,240)-(155,250),7:LINE(14
5,240)-(155,250),7
940 PAINT(154,245),7,7
950 PAINT(168,245),7,7
960 GET(10, 5)-(120,50),AA%
970 GET(10,50)-(110,100),AB%
980 GET(10,120)-(90,150),AC%
990 GET(10,150)-(90,172),AD%
1000  PUT(297,60),AA% 'ｼｬﾂ
1010  PUT(298,90),AB% 'ｽｶｰﾄ
1020 '   MAIN
1030 SCREEN 0,0:WIDTH 40,25
1040 GT=0:MT=0:KI=0:GF=5:MF=4
1050 COLOR 7:LOCATE 30,0:PRINT"ｱﾅﾀﾉ ﾌｸﾊ "
```

★うちの近所に動きのにぶいBASICネコがいる。（埼玉県川口市・**ポケコンバンザイ**）……【**編**：川口はイモノの街。**影**：イモの街？なるほど，いもの街だ。ガッツーン!!（なぜか編集部に川口出身者がいるのだ）】

```
1060 COLOR 5:LOCATE 30,2:PRINT "ｱﾄ";GF;"ﾏｲﾃﾞｽ"
1070 COLOR 7
1080 LOCATE 33,13:PRINT"      "
1090 LOCATE 30,11:PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ    "
1100 FOR W=0 TO 2000:NEXT W:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 1:BEEP 0
1110 MT=INT(RND*3+1)
1120 COLOR 7
1130 LOCATE 30,4:PRINT"ｶｲｽｳ    "
1140 LOCATE 30,6:PRINT KI;"ｶｲ"
1150 LOCATE 10,4:PRINT"ｼﾞｬﾝｹﾝ   "
1160 LOCATE 10,5:PRINT"  ｼﾏｼｮ!  "
1170 COLOR 6
1180 LOCATE 30,15:PRINT"ｸﾞｰ ﾁｮｷ ﾊﾟ"
1190 LOCATE 30,16:PRINT"^   ^   ^"
1200 COLOR 4
1210 LOCATE 29,17:PRINT"[1] [2] [3]"
1220 COLOR 3
1230 LOCATE 30,18:PRINT"**********"
1240 COLOR 7
1250 LOCATE 30,20:PRINT"ﾄﾞﾚﾆ ｽﾙﾉ?"
1260 DO$=INKEY$
1270 IF DO$="1" THEN 1310
1280 IF DO$="2" THEN 1330
1290 IF DO$="3" THEN 1350
1300 GOTO 1260
1310 GT=1:COLOR 1:LOCATE 33,13:PRINT"ｸﾞｰ"
1320 GOTO 1360
1330 GT=2:COLOR 4:LOCATE 33,13:PRINT"ﾁｮｷ"
1340 GOTO 1360
1350 GT=3:COLOR 5:LOCATE 33,13:PRINT"ﾊﾟｰ"
1360 LOCATE 10,4:PRINT"ﾜﾀｼﾊ    "
1370 IF MT=1 THEN 1400
1380 IF MT=2 THEN 1430
1390 IF MT=3 THEN 1460
1400 COLOR 1
1410 LOCATE 10,5:PRINT"  ｸﾞｰ ﾖ｡"
1420 GOTO *HAND1
1430 COLOR 4
1440 LOCATE 10,5:PRINT"  ﾁｮｷ ﾖ｡"
1450 GOTO *HAND2
1460 COLOR 6
1470 LOCATE 10,5:PRINT"  ﾊﾟｰ ﾖ｡"
1480 GOTO *HAND3
1490 *HAND1
1500 FOR W=0 TO 3000:NEXT W
1510 BEEP 1:BEEP 0
1520 IF GT=1 THEN *AIKO
1530 IF GT=2 THEN *KACH
1540 IF GT=3 THEN *MAKE
1550 *HAND2
1560 FOR W=0 TO 3000:NEXT W
1570 BEEP 1:BEEP 0
1580 IF GT=1 THEN *MAKE
1590 IF GT=2 THEN *AIKO
1600 IF GT=3 THEN *KACH
1610 *HAND3
1620 FOR W=0 TO 3000:NEXT W
1630 BEEP 1:BEEP 0
1640 IF GT=1 THEN *KACH
1650 IF GT=2 THEN *MAKE
1660 IF GT=3 THEN *AIKO
1670 '
1680 *KACH
1690 COLOR 2:KI=KI+1:GF=GF-1
1700 LOCATE 10,4:PRINT"ﾜﾀｼﾉ    "
1710 LOCATE 10,5:PRINT"  ｶﾁﾖ!  "
1720 GOTO *EHAND
1730 *MAKE
1740 COLOR 6:KI=KI+1:MF=MF-1
1750 LOCATE 10,4:PRINT"ｲﾔﾀﾞｱｰ  "
1760 LOCATE 10,5:PRINT"ﾏｹﾁｬｯﾀｧ "
1770 GOTO *MMAKE
1780 *AIKO
1790 COLOR 4:KI=KI+1
1800 LOCATE 10,4:PRINT"ｵｱｲｺ    "
1810 LOCATE 10,5:PRINT"  ﾃﾞｽﾈ♥ "
1820 GOTO 1050
1830 '
1840 *EHAND
1850 IF GF=0 THEN *GEND
1860 IF MF=0 THEN *YMAK
1870 GOTO 1050
1880 *MMAKE
1890 IF MF=3 THEN *SHA
1900 IF MF=2 THEN *SKR
1910 IF MF=1 THEN *BLA
1920 IF MF=0 THEN *PTY
1930 'PUTING CLOTHING
1940 *SHA
1950 PUT(295, 57),AC%:PUT(297, 60),AA%
1960 GOTO 1050
1970 *SKR
1980 PUT(297,110),AD%:PUT(298, 90),AB%
1990 GOTO 1050
2000 *BLA
2010 PUT(295, 57),AC%
2020 GOTO 1050
2030 *PTY
2040 PUT(297,110),AD%
2050 GOTO *MEND
2060 '
2070 *GEND
2080 COLOR 4
2090 LOCATE 9,4:PRINT"ﾓｳﾇｹﾞﾅｲﾜ "
2100 LOCATE 9,5:PRINT"ｱﾅﾀﾉﾏｹﾖ! "
2110 FOR W=0 TO 4000:NEXT W
2120 GOTO *AEND
2130 *MEND
2140 COLOR 3
2150 LOCATE 9,4:PRINT"ﾓｳﾇｹﾞﾏｾﾝ "
2160 LOCATE 9,5:PRINT"ﾜﾀｼﾉﾏｹﾈ.."
2170 FOR W=0 TO 4000:NEXT W
2180 GOTO *AEND
2190 '
2200 *AEND
2210 COLOR 6
2220 LOCATE 9,4:PRINT"ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ"
2230 COLOR 5
2240 DO$=INKEY$
2250 LOCATE 9,5:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞｽﾙ?"
2260 LOCATE 9,6:PRINT"[Y]or[N] "
2270 IF DO$="Y" THEN *ACLS
2280 IF DO$="N" THEN *ALLE
2290 GOTO 2240
2300 *ACLS
2310 SCREEN 0,2:GOTO 110
2320 *ALLE
2330 WIDTH 80,25:COLOR 7:END
```

★パソコンを買うなら父の経営する(有)ささきをよろしく!!電化製品もね!(広島市・**佐々木浩人12才**)……【**影**：根性!親孝行!たった**2**行でも宣伝したい気持がよくわかった。私も応援するぞ!!(有)ささきをヨロシク!!】



ぴゅう太用

大和危機一髪2

稲田　隆之

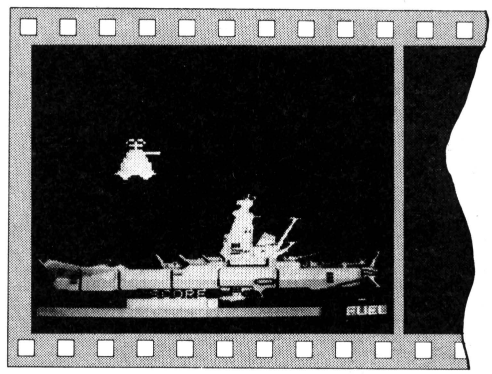
はじめに

10月号ソフトウェアケンネルさんの「大和危機一髪」のパート2です。今回はコスモタイガーが全滅したため，大和自身で戦わなければなりません。

遊びかた

UFOは左上から降下してきて，大和の近くにくるとミサイルを撃ちこみます。そうなる前に，UFOを撃破してください。

操作方法は，つぎのとおりです。



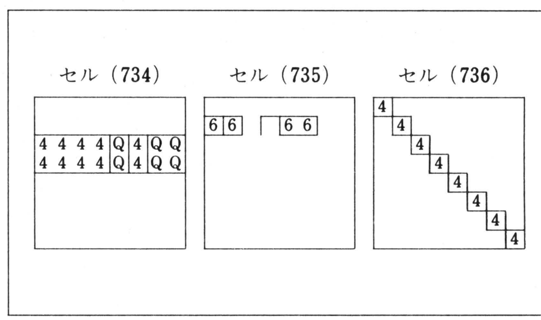
◀《写真1》実行画面

CHECKER FLAG

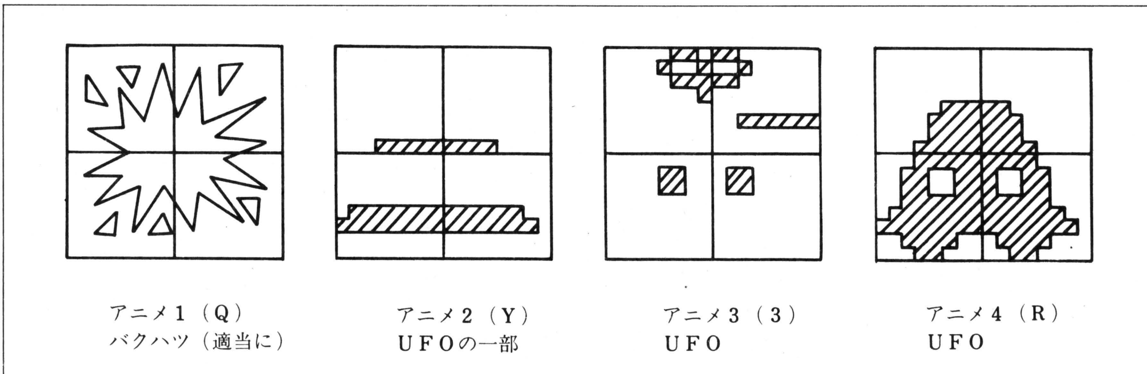
編：あれ，どっかで見たような…。でも大和の絵もケンネルさんよりだいぶ凝ってますね。

Dr.D：常連プログラマーのアイデアをまねることから，よりおもしろいゲームができていくんじゃ。ぴゅう太の場合，特に画面が命じゃから，先輩の絵のよいところをどんどん奪ってほしいな。

編：ぴゅう太のプログラムを送るときは，必ず画面とセルの作画例もつけてくださいね!!



《第1図》セルのデザイン



《第2図》アニメのデザイン

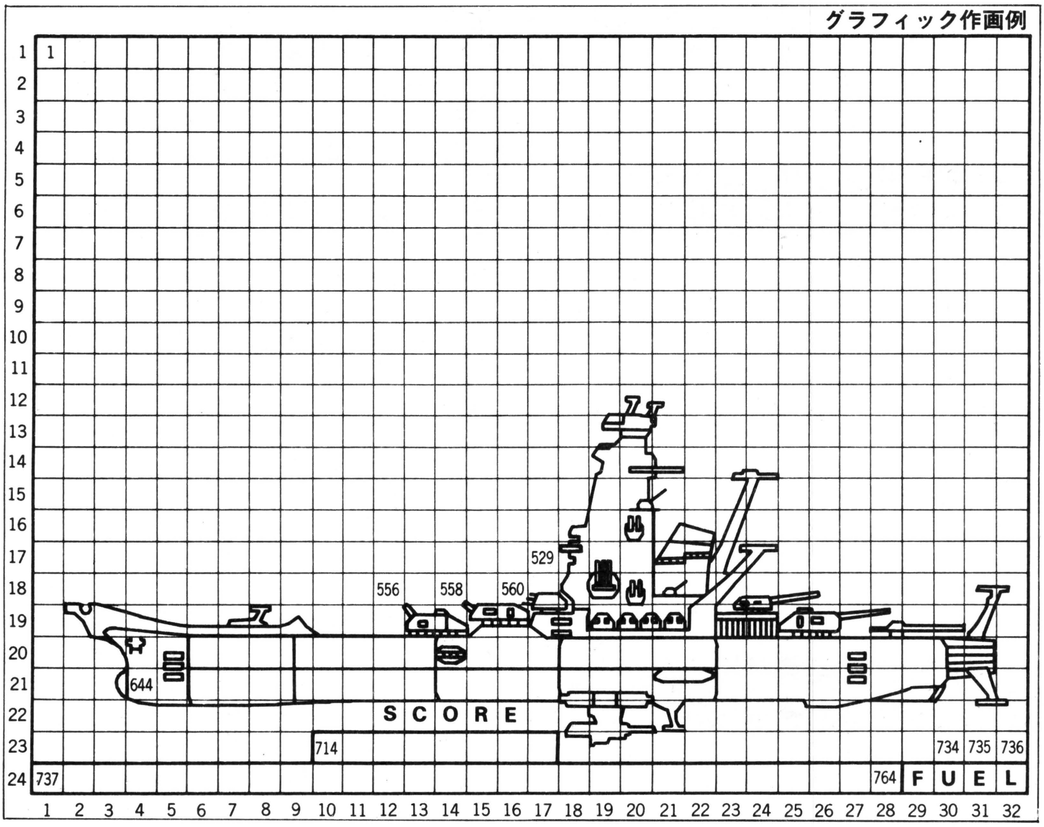
★友達が歯痛で苦しんでいたので親切な僕はP8MKII用ディグダグの入ったテープを聞かせてやった。(鹿児島市・Mr.ウハハ)……【**編**：私も歯痛で悩んでるところです。だれか歯が丈夫になる方法をお教えてよ!】

まず，コントローラの上を押すと１番前の主砲が攻撃をします。右を押すと２番目の主砲が，下を押すと３番目が，左を押すと艦橋の下から玉が左へ出ます。うまくＵＦＯの下の右のタンクを狙ってください。命中すると 100点がプラス，燃料もふえます。

燃料がなくなると，ゲーム・オーバーです。

GRAPHIC

大和そのものは，自分の好みの絵を描いていいですが，主砲のさきのセル番号（変数ＹＭ）には注意してください。

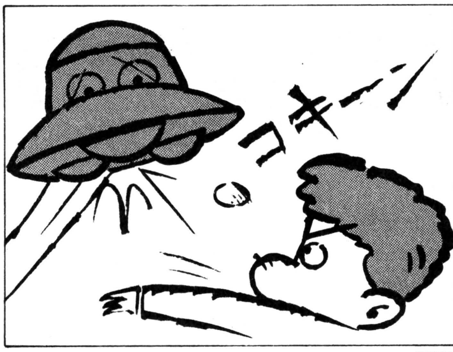


《第３図》グラフィック作画例

大和危機一髪２のプログラム・リスト

```
1    シキ  S=0
3    シキ  セル(529)=セル(1)
5    シキ  FU=737
6    シキ  FU=FU+1
7    シキ  セル(FU)=セル(644)
8    モシ  FU=764ナラバ" 11 ニイケ
9    オト  イチオン
10   60  ニイケ
11   シキ  アニメ1=イチ(200,256)
12   シキ  X=49
13   シキ  Y=1
15   シキ  Y=Y+ランスウ(1)*8
16   シキ  X=X+(ランスウ(2)-1)*8
20   シキ  アニメ2=イチ(Y,X)
21   シキ  アニメ3=アニメ2
22   シキ  アニメ4=アニメ3
23   カケ  714,S
26   モシ  X>89ナラバ" 12 ニイケ
27   モシ  X<1ナラバ" 12 ニイケ
28   シキ  U=(Y-1)/8*32+99
29   シキ  UF=(X-1)/8+U
30   モシ  Y=121ナラバ" 90 ニイケ
31   キイ  1 A,B
33   モシ  A=1ナラバ" 47 ニイケ
34   モシ  A=3ナラバ" 50 ニイケ
35   モシ  A=5ナラバ" 53 ニイケ
36   モシ  A=7ナラバ" 38 ニイケ
37   15  ニイケ
38   シキ  YM=530
39   シキ  YK=YM
40   55  ニイケ
41   シキ  YM=YM-1
42   シキ  セル(YM)=セル(735)
43   モシ  YM=UFナラバ" 70 ニイケ
44   モシ  YM=513ナラバ" 84 ニイケ
45   オト  シオン
46   41  ニイケ
47   シキ  YM=556
49   54  ニイケ
50   シキ  YM=558
52   54  ニイケ
53   シキ  YM=560
54   シキ  YL=YM
55   シキ  FU=FU-1
56   シキ  セル(FU+1)=セル(1)
57   モシ  FU=736ナラバ" 100 ニイケ
58   モシ  YM=530ナラバ" 41 ニイケ
60   シキ  YM=YM-33
61   シキ  セル(YM)=セル(736)
62   モシ  YM=UFナラバ" 70 ニイケ
63   モシ  YM=65ナラバ" 80 ニイケ
64   モシ  YM=129ナラバ" 80 ニイケ
65   モシ  YM=193ナラバ" 80 ニイケ
66   オト  イチオン
67   60  ニイケ
70   シキ  アニメ1=イチ(Y,X)
71   オト  シオン
72   シキ  S=S+100
74   シキ  FU=FU+2
75   モシ  FU>=765ナラバ" 97 ニイケ
76   シキ  セル(FU)=セル(644)
77   シキ  セル(FU-1)=セル(644)
79   11  ニイケ
80   シキ  YL=YL-33
81   シキ  セル(YL)=セル(1)
82   モシ  YL<YMナラバ" 15 ニイケ
83   80  ニイケ
84   シキ  YK=YK-1
85   シキ  セル(YK)=セル(1)
86   モシ  YK=YMナラバ" 15 ニイケ
87   84  ニイケ
90   シキ  FO=UF-63
91   シキ  FO=FO+1
92   シキ  セル(FO)=セル(734)
93   シキ  セル(FO-1)=セル(1)
94   モシ  FO=529ナラバ" 100 ニイケ
95   91  ニイケ
97   シキ  FU=764
98   76  ニイケ
100  シキ  アニメ1=イチ(113,129)
101  オト  シオン
102  カケ  714,"    ヤラレタ"
103  トマレ
104  1  ニイケ
105  オワリ
```

★Ｈ１という雑誌があったので，いやらしい雑誌かと思い手にとってみたらベーマガの裏表紙でした。ハハハ。(広島県安芸郡・ＡＰＰＬＥ14才)……【影：ハハハ…，いつまでも笑ってなさい。やがて春がくるだろう。】



SC-3000(LEVEL II)用

UFO落とし

小野辺　勝

ストーリー

ある日,影さんはユメを見ました。そして影さんは,ユメの中ではいちお〜〜〜地球防衛軍の隊員です。XX年にどこかの星の宇宙人が,地球を攻撃してきました。影さんは日頃からなにをやらせてもだめな隊員だったので，みんなからきらわれていました。そこで影さんは，ぼくの本当の力をみせてやる〜〜〜と言って，1人宇宙船に乗って宇宙人をたいじしに行きました。

さあ，時間内に一定の数以上のUFOを落とさないと，宇宙船は消させられてしまいます。

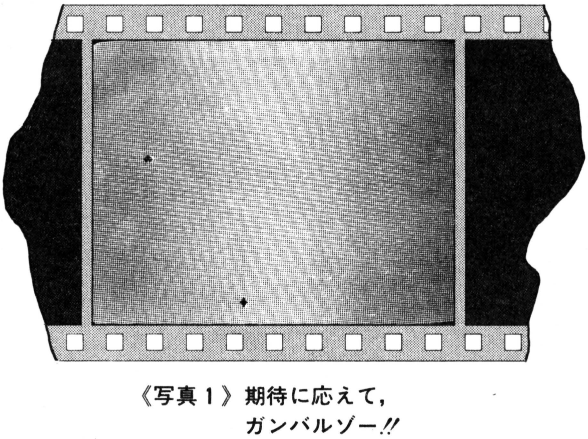
ぼくは，いつも影さんの味方だよ〜！

操作方法

[6]で左，[8]で右，[1]でビーム発射です。

注意

レベルIIはメモリ数が少ないので，スペースをできるだけつめて入力してください。



《写真1》期待に応えて，ガンバルゾー!!

CHECKER FLAG

Dr.D：え〜，60行でTIME制限は＝よりも不等号にしたほうがいい。120行のIF文にE＝0とあるが，ここはEだけでもOKだな。それと，200行のGAME　OVERは，しっかりと書くこと。そんなところかな。

編：ほー，いっきにいっちゃいましたね。

影：みてみて，Dr.がちっ息しそうだよ！

Dr.D：ゼイゼイ！



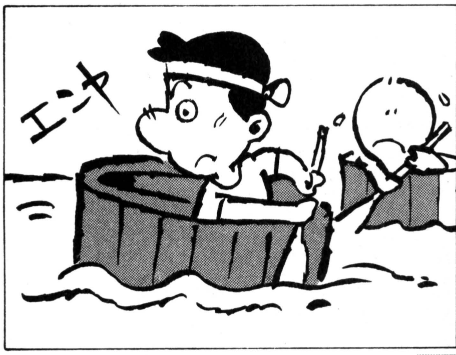
評…いかにもわるガキの影って感じがでとるわい（Dr.D）

千葉県市川市　大倉

UFO落としのプログラム・リスト

```
10 COLOR1,13:A=1:C=10:D=0:M=0
20 TIME$="00:00:00"
30 M=M+170
40 B=INT(RND(1)*35)+2
50 CLS:A=A+1:IFA=22THENA=1
60 IFTIME$="00:01:00"THEN190
70 CURSORC-1,22:PRINT" ♦ "
80 CURSORB,A:PRINT"♣":E=INT(RND(1)*2)
90 IFINKEY$="1"THEN150
100 IFINKEY$="6"ANDC>2THENC=C-2
110 IFINKEY$="8"ANDC<34THENC=C+2
120 IFE=0ANDB>=3THENB=B-1:IFE=1ANDB<=3
5THENB=B+1
130 IFA=21THEN40
140 GOTO180
150 FORG=21TOASTEP-1:CURSORC,G:PRINT"|
"
160 IFC=BANDG=ATHENSOUND5,2,15:A=1:D=D
+10:SOUND0:GOTO40
170 NEXTG
180 GOTO50
190 IFD>MTHENBEEP1:GOTO20
200 BEEP2:CURSOR8,12:PRINT"G,OVER":D
```


★表紙の左上を見よ！わかる！動かせる…雑誌とある。ベーマガ君，君は本なのだ。雑誌ではない。自分に自信をもて！(鹿児島市・山崎真二13才)……【ベーマガ君：うれしくて，うれしくて！でも私はいったいだれなの？】



SC−3000(LEVEL III)用

たらい舟 湾内一周RACE

HIROSHIMAN

新年あけましておめでとうございます（ちょっと早いかな？)。そろそろ，ネタが尽き始めたヒロシマンです。今年で私も「オジコン族」の仲間入りだ〜！

★ゲームの中身

ここは，とあるひなびた漁村です。この村もごたぶんにもれず，嫁さん不足で悩んでおります。そして，その解決策のひとつとして，毎年正月に年頃の男たちがタライ舟に乗り，危険な岩場を何度も往復して，最後まで残った若者にお嫁さんがもらえる資格が与えられるという行事（？？？）があります。

移動はカーソル・キーですが，ほっとくと，勝手に進むので注意してください。ハタは最初50点で，取るごとに50点ずつあがります。画面右下まで行くと，ゴールで（(200一進んだ回数）×ハタを取った数）が加算されます（ハタは全部取らなくてもゴールできる)。

岩や波にあたると舟が減り，ハタも50点にもどります。舟が0になると，ゲーム・オーバーです。

★プログラムについて

テクニックがないのでそんなに書く事はないのですが，一応，舟と波を動画2枚のアニメーション表示にしています。スプライトの表示特性とON〜GOSUBでやっていますので，リストを見れば簡単に理解できるでしょう。

★最後に

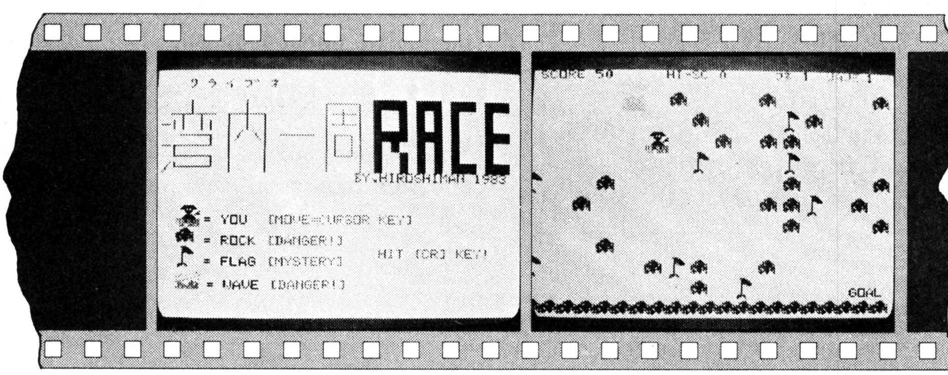
田辺健二さん，テクニック公開ありがとうございました。私がJR−100を使っていた頃は，大変お世話になったものです。次回は，このテクの一部を利用したゲームを送ろうと思ってます。SCユーザーの方々は期待せずに待っててください。

SC-3000

CHECKER FLAG

影：リストもすっきり，頭の中もすっきり！

Dr.D：こういうリストを見ると，中身を解読するのも楽だね。180行でVPEEK文を使って，画面の内容を読み込んでいる。この文を使えるようになると，リアルタイムゲームも作りやすいんだ。



《写真1》タイトル表示　　《写書2》実行画面。ユニークのひとこと！

★カラーでお見せできないのが残念です。(千葉県四街道市・日馬大輔13才)……【**編**：どういたしまして。予算のつごうでOFがカラーになるのは，だ〜いぶ先のようです。**編集長**：予算のつごうとはなんだ！（事実だが)】

```
10 MAG1:GOSUB930:GOSUB750
20 HC=0
30 WA=1:SC=0:PL=3:RC=30:SW=0:RM=200:S=
1:P=1:FR=50:FC=0
40 RM=200:MX=0:MY=16:S=1:P=1:SW=0:FR=5
0:FC=0:HD=2
50 GOSUB600
59 REM ←←← ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ←←←←←←←←←←←←←←←←←←←
60 K$=INKEY$
70 IFK$=CHR$(28)THENHD=2
80 IFK$=CHR$(29)THENHD=4
90 IFK$=CHR$(30)THENHD=1
100 IFK$=CHR$(31)THENHD=3
110 IFHD=2ANDMX<240THENMX=MX+16
120 IFHD=4ANDMX>15THENMX=MX-16
130 IFHD=1ANDMY>31THENMY=MY-16
140 IFHD=3ANDMY<160THENMY=MY+16
150 SPRITE1,(MX,MY),0,1
160 IFS>2THENS=1
170 ONSGOSUB280,290
180 V=VPEEK(INT((MY+6)/8)*256+INT(MX/8
)*8+(MY+6)MOD8)
190 IFV=8THENGOSUB300
200 IFV<>8ANDV<>0THENGOSUB420
210 IFPL=0THENGOTO510
220 IFSW=0THENWX=MX:WY=0:SW=1
230 IFP>2THENP=1
240 IFSW=1THENONPGOSUB360,390
250 IFMX=WXANDMY=(WY-16)THENGOSUB420
260 IFMX=240ANDMY=160THENGOTO470
270 RM=RM-1:GOTO60
279 REM ←←← ﾀﾗｲ ﾄﾞｳｶﾞ No,1 ←←←←←←←←←←←
280 SPRITE0,(MX,MY),4,10:S=S+1:RETURN
289 REM ←←← ﾀﾗｲ ﾄﾞｳｶﾞ No,2 ←←←←←←←←←←←
290 SPRITE0,(MX,MY),8,10:S=S+1:RETURN
299 REM ←←← Frag ﾄｯﾀ ←←←←←←←←←←←←←←←←←
300 FORI=1TO5:BEEP1:BEEP0:NEXTI
310 SC=SC+FR:FR=FR+50:FC=FC+1
320 BLINE(40,0)-(69,7),1,BF
330 CURSOR40,0:PRINTSC
340 BLINE(MX,MY)-(MX+15,MY+15),1,BF
350 RETURN
359 REM ←←← Wave ｱﾆﾒ No,1 ←←←←←←←←←←←←
360 SPRITE2,(WX,WY),12,7:P=P+1
370 WY=WY+16:IFWY>191THENSW=0
380 RETURN
389 REM ←←← Wave ｱﾆﾒ No,2 ←←←←←←←←←←←←
390 SPRITE2,(WX,WY),16,7:P=P+1
400 WY=WY+16:IFWY>191THENSW=0
410 RETURN
419 REM ←←← Missｯﾀ! ←←←←←←←←←←←←←←←←←←
420 FORI=1TO120:BEEP1:BEEP0:NEXTI
430 BLINE(MX,MY)-(MX+15,MY+15),1,BF
440 PL=PL-1:FR=50:FC=0:MX=0:MY=16
450 BLINE(185,0)-(195,7),1,BF
460 CURSOR185,0:PRINTPL:RETURN
469 REM ←←← ﾒﾝ ｸﾘｱｰ ←←←←←←←←←←←←←←←←←←←
470 FORI=1TO10:BEEP:NEXT
480 BLINE(100,80)-(155,87),1,BF
490 CURSOR100,80:COLOR8:PRINT"NICE CLE
AR!":FORI=1TO100:NEXTI
500 SC=SC+RM*FC:RC=RC+2:WA=WA+1:GOTO40

509 REM ←←← ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ←←←←←←←←←←←←←←←←
510 SCREEN 2,2:COLOR15,1:CLS
520 IFSC>HCTHENHC=SC
530 CURSOR25,50:PRINT"GAME OVER! GAME
OVER! GAME OVER!"
540 CURSOR80,66:COLOR10:PRINT"HI-SCORE
 ";:COLOR15:PRINTHC
550 CURSOR80,82:COLOR5:PRINT"YORE-SCOR
E ";:COLOR3:PRINTSC
560 CURSOR80,100:COLOR7:PRINT"TRY AGAI
N [Y/N]?"
570 K$=INKEY$:IFK$="Y"THENGOTO30
580 IFK$="N"THENEND
590 GOTO570
599 REM ←←← ｹﾞｰﾑ ｶﾞﾒﾝ ←←←←←←←←←←←←←←←←←
600 SCREEN 2,2:COLOR1,15:CLS
610 FORI=0TO250STEP12:CURSORI,176:COLO
R8:PRINT"#$":CURSORI,184:PRINT"%&":NEX
T
620 CURSOR10,0:COLOR4:PRINT"SCORE
 ";:COLOR6:PRINT"HI-SC       ";:CO
LOR2:PRINT"ﾌﾈ     ";:COLOR7:PRINT"WAVE"
630 CURSOR40,0:COLOR1:PRINTSC:CURSOR12
5,0:PRINTHC
640 CURSOR185,0:PRINTPL:CURSOR230,0:PR
INTWA
650 FORI=1TORC:X=INT(RND(1)*16)*16
660 Y=INT(RND(1)*10)*16+16
670 BLINE(X,Y)-(X+15,Y+15),1,BF:COLOR8
:CURSORX,Y:PRINT"#$":CURSORX,Y+8:PRINT
"%&":NEXTI
680 FORI=1TO10
690 X=INT(RND(1)*15)*16:Y=INT(RND(1)*1
0)*16+16
700 BLINE(X,Y)-(X+15,Y+15),1,BF
710 COLOR4:CURSORX,Y:PRINT"'(":CURSORX
,Y+8:PRINT")*":NEXTI
720 BLINE(224,144)-(255,175),1,BF
730 CURSOR224,168:PRINT"GOAL"
740 BLINE(0,16)-(31,47),1,BF:RETURN
749 REM ←←← ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ ←←←←←←←←←←←←←←←←←
750 SCREEN 2,2:COLOR4,15:CLS
760 PRINT:PRINT"   ﾀ ﾗ ｲ ﾌﾞ ﾈ":COLOR8:
PRINT
770 PRINT"    │      │          ┌──┐ ";:C
OLOR4:PRINT"███ ██ ██ ██":COLOR8
780 PRINT" ──┬─  ┌─┬─┐        ├┼┤ ";:C
OLOR4:PRINT"█ █ █ █ █    █":COLOR8
790 PRINT"─│ │ │ │ │ │        ├┴┤ ";:C
OLOR4:PRINT"█ █ █ █ █    █":COLOR8
800 PRINT" ──┐  │╱╲│  ──    │┌┐│ ";:C
OLOR4:PRINT"███ ██ █    ██":COLOR8
810 PRINT"─┌─  │ │ │        ││││ ";:C
OLOR4:PRINT"█ █ █ █ █    █":COLOR8
820 PRINT" └──┐ │ │ │        │└┘│ ";:C
OLOR4:PRINT"█  █ █ █ █    █":COLOR8
830 PRINT"/└──┘ │ │ │        │  │ ";:C
OLOR4:PRINT"█ █ █ █ ███ ██"
840 CURSOR138,80:PRINT"BY.HIROSHIMAN 1
983"
850 SPRITE1,(18,104),0,1:SPRITE0,(18,1
04),8,10:COLOR1
860 CURSOR36,112:PRINT"= YOU  ";:COLOR
8:PRINT"[MOVE=CURSOR KEY]
870 CURSOR18,120:PRINT"#$":CURSOR18,12
8:PRINT"%& ";:COLOR1:PRINT"= ROCK ";:C
OLOR8:PRINT"[DANGER!]
880 COLOR4:CURSOR18,136:PRINT"'(":CURS
OR18,144:PRINT")* ";:COLOR1:PRINT"= FL
AG ";:COLOR8:PRINT"[MYSTERY]"
890 SPRITE2,(18,152),12,7:COLOR1:CURSO
R32,162:PRINT" = WAVE ";:COLOR8:PRINT"
[DANGER!]
900 CURSOR156,138:PRINT"HIT [CR] KEY!"

910 IFINKEY$=CHR$(13)THENRETURN
920 GOTO910
930 FORI=35TO42:READA$:PATTERNC#I,A$:N
EXTI
940 FORI=0TO19:READA$:PATTERNS#I,A$:NE
XTI
950 RETURN
959 REM ←←← ｷｬﾗｸﾀ ﾊﾟﾀｰﾝ DATA ﾖﾐｺﾐ ←←←
960 DATA 0000041C1C74FCFC,0000C0E0F0FC
F4FC,DCEC7CF460000000,DCFCD4CC84000000

970 DATA 1C0C0C0C0C080808,80E0F0F8FC3C
0000,0808080808083C7860,000000000080C040

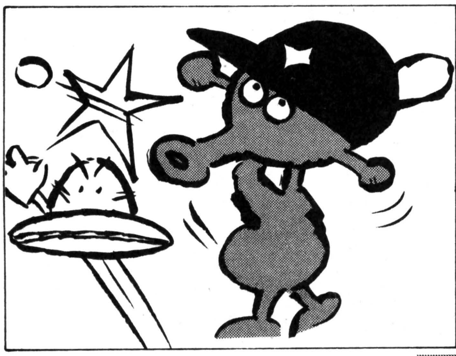
980 DATA 070F1E0203010003,070F0F0F0F00
0000,F0F8BCA0E1C287E8,F0F8F8F8F8000000

990 DATA 0000000000000000,0E3F78E7DFBB
4000,0000000000000000,F0FC1EE77B6D0200

1000 DATA 0000000000000000,0000FFADADA
D083C,0000000000000000,0000FFDFDFDF73F
F
1010 DATA 0000000004811A008,4254F0783E3
FEFBD,0000000620010824,81103E7B73FEDFF
F
1020 DATA 0400200283277FFB,BFFFFB5FCFF
FFFFF,04006100148EFEF7,7DD9FFF6FFFDFFF
F
1030 REM ▓▓▓▓ ｵﾂｶﾚ ｻﾏ ● ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
```

★

★12月号の編さんはうそついた。P.67です。編さんのもちつきじゃなくてうそつき!!（埼玉県秩父市・ＴＨＩＫＵＷＡ12才）……【編：もちついてじゃなかった，おちついて下さい。これはあくまでもギャグなんだから。】



SMC-70/777用

アストロ・バッツ

中谷　修

ゲームの説明

ボールを[H]キーで発射し，スペース・キーで打ちます。打ったボールは，上のほうで左右に動いている顔に向かって飛んで行きます。

うまくタイミングを合わせて，バルーンに当ててください。

点　数

バルーン１個が10点で，10個ぜんぶを割るとボーナスが出て，１面クリアです。

ゲーム・オーバー

から振りを３回するか，バルーンが上に登りきった時にゲーム・オーバーになります。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほー，スバラシイじゃないか。

編：常連の中谷さんの作品です。市販のソフトと見まちがえるほどの画面です。それに，ゲーム性も十分にありますね。

編集長：うむ，これならＳＭＣユーザーも納得するだろうな。

影：なにが？

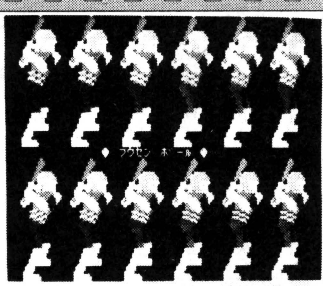
Dr.D：ＳＭＣの機能は，これほど立派なものを持ってるということさ。

影：でてこいＳＭＣユーザー!!

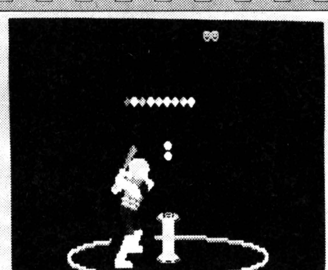


評…なんでこうなるの？ ド、ドクター痛いよー!!（影）

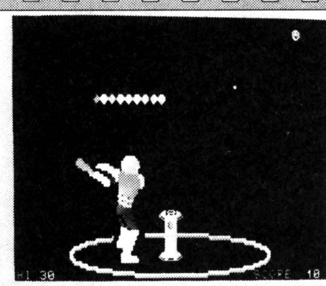
群馬県太田市　Ａ氏



《写真１》タイトル・デモ画面



《写真２》[H]キーを押す→ボールが上がる→打て!!



《写真３》ヒューン! 絵もゲームもバツグンのおもしろさだ

★毎月ベーマガが買ってるのに，いまもって自分でプログラムが組めない。なぜだ？ああ，また誕生日がー。（愛媛県南宇和郡・**土居わか里31才**）……【**編集長**：習うより慣れろですよ。知らず知らずのうちに覚えるものです。】

```
10 WIPE:CURSOR OFF :CONSOLE 40:GMODE 0:GCOLOR,,6
20 '----- ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ -----
30 DIM C%(252),U%(6),A%(6):HI=0:SC=0:GOSUB 530
40 CCLEAR:GPLANE 0:CCOLOR 1:PRINT (18,18);CHR$(228);CHR$(254);CHR$(229)
50 PRINT (18,22);CHR$(228);" ";CHR$(229):CCOLOR 0:PRINT (19,22);CHR$(95)
60 S=0:O=0:UX=0:U=1:U1=1:UU=10:YY=10:D=10
70 IF HI<SC THEN HI=SC:SC=0 ELSE SC=0
80 CCOLOR 2:PRINT (0,24);"HI";:CCOLOR 6:PRINT (3,24);HI;:GOSUB 440
90 '----- ﾌｳｾﾝ ﾋｮｳｼﾞ -----
100 XX=12:FOR I=XX TO XX+9:CCOLOR IRND(6)+1:PRINT (I,YY);CHR$(135):NEXT
110 CGET(XX-1,YY)-(XX+10,YY),U%(0):AGET(XX-1,YY)-(XX+10,YY),A%(0)
120 '----- ﾙｰﾌﾟ -----
130 BL=130:BALL=0:X=19:Y=17:GPLANE 0:CPLOT(19,18),130,7
140 '----- ｷｰｽｷｬﾝ -----
150 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(157) AND BALL=0 THEN BALL=1
160 IF BALL=1 THEN GOSUB 180
170 IF K$=CHR$(32) AND BALL=1 THEN 210 ELSE GOSUB 260:GOTO 150
180 '----- ﾎﾞｰﾙ ﾊｯｼｬ -----
190 CPLOT(19,18),254,3:CPLOT(X,Y),130,7
200 GOSUB 260:CPLOT(X,Y),32:Y=Y-1:IF Y<12 THEN 400 ELSE RETURN
210 '----- ｳｯﾀ -----
220 GPLANE 1:IF Y<>14 THEN PLAY"E32D32":GPLANE 2:PLAY"C32":GOTO 400
230 PLAY"B64G64":GPLANE 2:BL=130
240 CPLOT(X,Y),BL,7:BL=BL+.3:GOSUB 260:CPLOT(X,Y),32:X=X+SGN(UX-X):Y=Y-1
250 IF CPOINT(X,Y)=135 THEN 320 ELSE IF Y=2 THEN 130 ELSE 240
260 '----- ﾌｳｾﾝ & ﾎﾞｰﾙ ｲﾄﾞｳ -----
270 CPLOT(UX,1),32:UX=UX+U:IF UX=0 OR UX=39 THEN U=SGN(10-UX)
280 CPLOT(UX,1),14,6:XX=XX+U1/UU
290 IF XX<8 OR XX>20 THEN U1=SGN(10-XX):YY=YY-.2:PRINT (XX,YY+1);SPACE$(12)
300 CPUT(XX,YY)-(XX+11,YY),U%(0):APUT(XX,YY)-(XX+11,YY),A%(0)
310 IF YY=2 THEN 470 ELSE RETURN
320 '----- ｱﾀﾘ -----
330 CPLOT(X,Y),32:PLAY"B64A64":SC=SC+10:GOSUB 440
340 S=S+1:IF S=10 THEN S=0:GOTO 370 ELSE UU=UU-1:IF UU<=1 THEN UU=1.5
350 CGET(XX,YY)-(XX+11,YY),U%(0):AGET(XX,YY)-(XX+11,YY),A%(0):GOTO 130
360 '----- ﾎﾞｰﾅｽ -----
370 CCOLOR 6:PRINT (XX,YY);"ﾎﾞｰﾅｽ! ";YY*100-O*10:SC=SC+YY*100-O*10
380 PAUSE 20:PRINT (XX,YY);SPACE$(12):D=D-1:UU=10:IF D=5 THEN D=10 ELSE YY=D
390 GOSUB 440:GOTO 100
400 '----- ｶﾗﾌﾞﾘ -----
410 FOR I=Y TO 18:CPLOT(X,I),130,7:GOSUB 260:CPLOT(X,I),32:NEXT
420 ACLEAR,,,1:PLAY"C64D64":ACLEAR,,,0:O=O+1:CPLOT(19,O+18),236,4
430 IF O=3 THEN 470 ELSE 130
440 '----- ﾄｸﾃﾝ -----
450 CCOLOR 2:PRINT (30,24) "SCORE";
460 CCOLOR 6:PRINT (35,24) USING "####";SC;:RETURN
470 '----- ｵﾜﾘ -----
480 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 25:CPLOT(IRND(39),I),135,IRND(6)+1
490 NEXT J,I:PLAY"B32G16A32F16C16D16C16D16G8B16A16G16F16E8C"
500 CCOLOR 5:PRINT (15,10);"GAME OVER!";(12,11);"Replay [S] Key!"
510 FOR I=0 TO 5000:IF INKEY$="S" THEN 40 ELSE NEXT
520 CCLEAR:GOSUB 630:GCOLOR,,1:GOTO 40
530 '----- ｷｬﾗｸﾀ -----
540 DEF FONT 130,"003C7EFFFFFF7E3C":DEF FONT 131,"00003C7E7E3C0000"
550 DEF FONT 132,"00183C1800000000":DEF FONT 133,"1800000000000000"
560 DEF FONT 135,"385CBEFEFE7C3810":DEF FONT 254,"7E817E423C245A3C"
570 DEF FONT 228,"061E3E7EBECE320F":DEF FONT 229,"60787C7E7D734CF0"
590 '----- ｶﾞﾒﾝ 1 -----
600 FOR I=0 TO 252:READ C%(I):NEXT :GPLANE 3,3:FOR J=0 TO 52 STEP 52
610 FOR I=7 TO 132 STEP 25:GPUT(I,J)-(I+20,J+47),C%(0):NEXT I,J
620 CCOLOR 6:PRINT (12,12);CHR$(135);" ﾌｳｾﾝ ﾎﾞｰﾙ "CHR$(135):GOSUB 660
630 GPLANE 3,3:GCLEAR 13,2:GCOLOR,,4:CCOLOR 4:PRINT (12,12)"Start [S] Key!"
640 IF INKEY$="S" THEN GCOLOR,,1:RETURN ELSE GOTO 640
650 '----- ｶﾞﾒﾝ 2 -----
660 FOR I=0 TO 2:GPLANE 3,I:CIRCLE(78,90),50,8,12:CIRCLE(78,89),50,8,13
670 BOXF(75,74)-(80,91),1:NEXT :GPLANE,0
680 GPUT(50,46)-(70,93),C%(0):RESTORE 960:FOR I=0 TO 132:READ C%(I):NEXT
690 GPLANE,1:GPUT(50,52)-(62,92),C%(0):RESTORE 1080
700 FOR I=0 TO 157:READ C%(I):NEXT :GPLANE,2:GPUT(50,51)-(64,92),C%(0)
710 FOR I=0 TO 57 :READ C%(I):NEXT :GPLANE,1:GPUT(62,58)-(82,68),C%(0)
720 FOR I=0 TO 53 :READ C%(I):NEXT :GPLANE,2:GPUT(31,52)-(49,62),C%(0)
730 GPLOT(49,56),11:RETURN
740 '----- DATA -----
750 DATA 0,0,-22016,0,0,0,0,18944,68,0,0,0
760 DATA -24576,1092,0,0,0,-24576,1092,0,0,0,0,1098
770 DATA 0,0,0,0,1098,4573,17,0,0,17568,4573,4369
780 DATA 0,0,17568,4381,4369,17,0,17408,4560,4369,273,0
790 DATA 26208,4352,28945,30583,0,26112,26294,4369,31671,0,-18944,26299
800 DATA 4374,-18575,7,26112,-26266,17510,4369,119,24576,26214,17483,17476
810 DATA 26180,6,26214,-18842,17476,27028,1638,-17589,26219,18022,-26220
820 DATA -18839,25670,26294,26214,-26218,-18791,26208,16566,26212,-27034
830 DATA -18295,-20480,11,25668,26214,2185,0,0,17472,26212,18614
840 DATA 0,0,4368,17473,17595,0,0,17408,4420,17473,0,0,4096,16657,4420,0
850 DATA 0,-28672,17481,16657,4,0,0,-26215,17481,1,0,0
860 DATA -26215,-26215,153,0,0,-26240,-26215,2441,0,0,-32768.,-26215
870 DATA -26487,0,0,0,-26216,-30311,153,0,0,-30720,-26215,2456
880 DATA 0,0,-32768.,-26216,-26231,9,0,0,-26232,-30567,153,0
890 DATA 0,-30720,-30311,2456,0,0,-32768.,-26215,26299,0,0,0
900 DATA -26232,26297,6,0,0,26288,27494,6,0,0,26112,-18842
910 DATA 102,0,0,26112,26214,107,0,0,24576,26214,1643,0
920 DATA 0,24576,26214,26219,102,0,0,26214,26294,1638,0,0
930 DATA 26214,-17482,-17477,0,0,26214,6,0,0,0,26208,102
940 DATA 0,0,0,26208,102,0,0,0,26112,26214,102,0
950 DATA 0,24576,26214,26214,0,0,0,-17477,-17477,11,0,0
960 DATA -12288,4381,1,-12288,4369,273,-12288,4369,4369,1,4369
970 DATA 30481,17,4352,28945,1915,17408,4369,1975,17408,5188,30481
980 DATA 18073,17476,26212,27030,17476,26212,-30618,17478,26180,-31130,17592
990 DATA -19388,-27034,16393,17476,-25676,-26215,17476,17476,-26216,17417
1000 DATA 17476,-26556,4249,17425,17476,2440,5188,17425,-32768.,4352,5188,1
1010 DATA 16384,4372,68,-28672,-26215,2457,0,-26215,-26215,0,-26224
1020 DATA -26215,9,-26368,-26215,2457,0,-26232,-26215,0,-30320,-26215
1030 DATA 9,-26368,-26216,2457,0,-26471,-26215,0,-30320,-26215,153
1040 DATA 26112,-26490,2457,24576,-18842,26214,0,-18842,26214,6,-18842
1050 DATA 26219,6,26208,26219,102,26208,26294,102,26112,26294,1638
1060 DATA -20480,27579,1638,0,24576,26214,0,0,26214,0,0
1070 DATA 26214,6,0,26208,26214,6,26112,26214,1638,-20480,-17477,-17477,16
1080 DATA 0,-8960,273,0,0,4381,273,0,7424,4369,273,0
1090 DATA 4560,4369,17,0,4369,28945,24583,4198,4369,1809,26112,17478
1100 DATA 4369,113,18016,17476,17476,1636,17513,17476,17476,-27034,17478,17476
1110 DATA 17476,-26266,17476,17476,25668,18566,17476,17476,26180,17408,17476
1120 DATA 17476,100,17472,17476,1092,0,17476,17476,68,4096,17473,17476,0
1130 DATA 17408,16657,68,0,16656,4420,1,0,4420,1089,0,-26368
1140 DATA 17481,17,0,-26224,-26215,9,0,-26215,-26215,0,-28672,-26215
1150 DATA -26215,0,-32768.,-26216,2457,0,-26368,-26216,153,0,-30320,-26215
1160 DATA 153,0,-30320,-26215,9,0,-26471,-26215,9,24576,-30618,-26215
1170 DATA 0,26112,27494,1638,0,26208,26219,102,24576,-17562,26214,0
1180 DATA 26112,26294,1638,0,26214,26219,6,24576,27494,26214,0,-17664
1190 DATA 26299,102,0,0,26214,6,0,24576,1638,0,0,26208
1200 DATA 102,0,0,26214,26214,0,24576,26214,26214,0,-17664,-17477,3003,0
1210 DATA 102,0,0,0,0,26208,6,0,0,0,26112,26214
1220 DATA 102,0,0,-20480,26219,-17594,-21946,-21846,2730,-17664,26299,18022
1230 DATA 17476,17476,154,26208,1638,17408,17476,26948,26214,26214,0,17408
1240 DATA -28604,26214,1638,0,0,0,26217,102,0,0,0,26240
1250 DATA 6,0,0,0,0,0,0,0,4096
1260 DATA -21856,0,0,0,16384,-23484,0,0,0,17408,-23484,10
1270 DATA 26208,1638,17408,17476,24586,26214,26214,16384,17476,10,-17488,1638
1280 DATA 0,17472,1636,-20480,107,0,26208,26214,0,6,0,-17664
1290 DATA 26214,-26362,0,0,-20480,26219,2454,0,0,0,26219,153
1300 DATA 0,0,0,-31125,8,0
```


★いつもぼくがはがきに書いた字は，ＯＦコーナーにのるとなぜかきれいになる。(神奈川県横浜市・吉川弘樹12才)……【**編**：それで編集部も助かってるんです。影さんの字なんてミミズの散歩って感じ。**影**：悪かったね　】



VIC-1001 (3KRAM) 用

ICE WORLD

古賀　直樹

はじめに

このゲームはペンゴ，ポン太によく似ています。ポン太よりも氷を多くし，ボーナス氷，その他をつけ加えたようなものです。

なお，ポン太とは似ているだけで，まったく参考にはしていません。

ゲーム内容

あなたは人間です。そこへ，エイリアンが襲ってきました。あなたはエイリアンに食われないようにして，黄金の氷を守りながらエイリアンをやっつけなくてはいけません。しかし，武器は何も持っていないので，氷をぶつけてください。

ゲームのやりかた

キーは[I][J][L][SPACE]で，上左右下です。また，[SHIFT](左)で氷を投げます。[X]で氷をくずします。スピードが速いので，はじめは少しむずかしいかもしれませんが，キーになれさえすれば10万点はいくよう

CHECKER FLAG

Dr.D：キャラ，動き，リストの長さ，ともにうまくまとまっている。アイデアはないものの，ぶなんにこなしてるので良しとしよう。

移動キーの設定はどうか――スペース・キーは，指の動きから考えると，1方向の移動だけに使うにはもったいないようだが，どうかな？

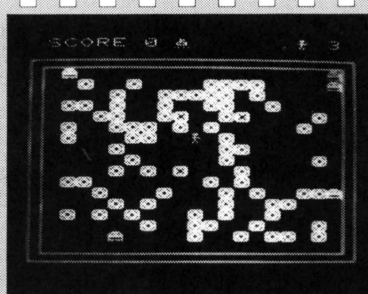
影：私は，移動キーに[A][Z][<][>]を使ったのがやりやすいと思うけどね。

《リスト1》キャラクタ定義のリスト

```
10 POKE51,0:POKE52,28:POKE55,0:POKE56,28
20 FORI=7168TO7271:READA
30 POKEI,A:NEXT
40 FORI=7424TO7431:POKEI,0:NEXT
50 POKE631,131:POKE198,1
100 DATA126,219,189,231,231,189,219,126
110 DATA126,255,219,231,231,219,255,126
120 DATA60,126,219,255,255,129,255,165
130 DATA56,56,146,124,16,16,40,40
140 DATA56,56,16,124,146,16,40,40
150 DATA255,255,192,192,192,192,195,195
160 DATA255,255,0,0,0,0,255,255
170 DATA255,255,3,3,3,3,195,195
180 DATA195,195,3,3,3,3,255,255
190 DATA195,195,192,192,192,192,255,255
200 DATA195,195,195,195,195,195,195,195
210 DATA16,28,16,126,66,126,0,165
220 DATA0,0,0,126,255,219,255,189
```



《写真1》キー操作の説明



《写真2》もうおなじみの画面です



《写真3》ゲーム・オーバー

VIC-1001

★編集長！僕の買ったベーマガに影菌の消毒するのを忘れたな。虫がベーマガの下じきになっていた。きたね～！(大阪府豊中市・NEWTON)……【影：私の愛するシラミくんをよくもつぶしたな！かえせ，かえせ!!】

になります。いい忘れていましたが，SHIFT と X は方向キーと同時に押してください。

おまけ

人は食われれば死にます。また，黄金の氷を食われても死にます。そして，自分で黄金の氷をくずしても死にます。

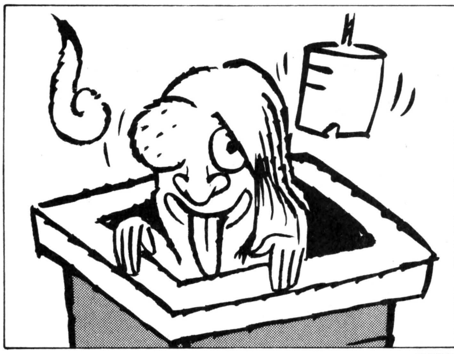
得点は，ふつうの氷が100点，黄金の氷が500点です。また，各面終了時に面数×500点のボーナスがもらえます。人は10000点で，1人ふえます。

参考　I/O 83年3月号「アイスワールド2」

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 HS=1000:MU=36876:POKEMU-7,255:POKEMU+2,15:C(0)=3:C(1)=7
20 Y$="■":POKEMU+3,8
30 AE(1)=67:AE(2)=85:AE(3)=419:AE(4)=437:R=RND(0)
40 U(1)=1:U(2)=-1:U(3)=22:U(4)=-22:H(3)=4:H(4)=3:CR=30720:VR=7680:GOTO5000
50 ME=ME+1:CB=CB+0.4:CD=INT(CB)
60 HI=7932:HK=3:FORI=1TO4:AI(I)=AE(I)+VR:NEXT
70 PRINT"■SCORE"SC"■K":PRINT"■"SPC(17)"C■"HN
80 PRINT"■EFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFG"
90 FORI=4TO20:PRINTLEFT$(Y$,I)"J"SPC(19)"J"
100 NEXT
110 PRINT"IFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFH"
120 FORI=1TO100:PRINTLEFT$(Y$,INT(RND(1)*15)+5)SPC(INT(RND(1)*17)+2)"■":NEXT
130 FORI=1TOCD:PRINTLEFT$(Y$,INT(RND(1)*9)+8)SPC(INT(RND(1)*11)+5)"■A":NEXT
140 POKEHI,HK:POKECR+HI,5
150 FORI=1TO4:POKEAI(I),2:POKECR+AI(I),4:NEXT
160 P=PEEK(197):IFP=64THEN250
170 IFP=21THENHU=1
180 IFP=20THENHU=-1
190 IFP=32THENHU=22
200 IFP=12THENHU=-22
210 P=PEEK(145):IFP=253ORP=251THEN500
220 IFPEEK(HI+HU)=2THEN800
230 IFPEEK(HI+HU)<>32THEN250
240 POKEMU,235:POKEHI,32:HI=HI+HU:POKEHI,HK:HK=H(HK):POKEHI+CR,5:POKEMU,0
250 R=INT(RND(1)*4)+1
260 IFAI(R)>VRTHEN1000
270 GOTO160
500 IFP=251THEN600
510 CI=HI+HU:CO=PEEK(CI)
520 IFCO<>0ANDCO<>1THEN250
530 POKEMU+1,240:CI=CI+HU:P=PEEK(CI):IFP=2THENPOKEMU+1,0:GOTO700
540 IFP<>32THENPOKEMU+1,0:GOTO250
550 POKECI-HU,32:POKECI,CO:POKECI+CR,C(CO)
560 POKEMU+1,0:GOTO530
600 P=PEEK(HI+HU):IFP=1ORP=2THEN800
610 IFP<>0THEN250
620 POKEMU-1,210:POKEHI+HU,32:POKEMU-1,0:GOTO250
700 FORI=1TO4:IFCI=AI(I)THENS=I
710 NEXT
720 AS=AS+1:SC=SC+100+CO*400:SC$=STR$(SC):PRINT"■"SPC(6)SC$" ■K"
730 IFSC>=10000ANDF=0THENF=1:HN=HN+1:PRINT"■"SPC(18)HN
740 POKEMU-1,235:POKEAI(S),12:AI(S)=0
750 POKEMU-1,0:IFAS=4THENAS=0:FORI=1TO2000:NEXT:GOTO2000
760 GOTO250
800 HN=HN-1:FORI=1TO20:POKEMU,198
810 POKEHI,HK:FORJ=1TO20:NEXT:POKEMU,0:HK=H(HK)
820 NEXT:AS=0
830 IFHN=0THENPRINTLEFT$(Y$,11)SPC(6)"■GAME OVER":FORI=1TO3000:NEXT:GOTO5000
840 FORI=1TO2000:NEXT:GOTO60
1000 R1=INT(RND(1)*4)+1:P=PEEK(AI(R)+U(R1))
1010 IFP=3ORP=4ORP=1THEN800
1020 IFP<>32ANDP<>0THEN160
1030 POKEAI(R),32:AI(R)=AI(R)+U(R1)
1040 POKEAI(R),2:POKEAI(R)+CR,4:GOTO160
2000 POKEMU,198:PRINTLEFT$(Y$,11)SPC(5)"■BONUS";ME*500
2010 SC=SC+ME*500:FORI=1TO2000:NEXT:IFSC>=10000ANDF=0THENF=1:HN=HN+1
2020 POKEMU,0:GOTO50
5000 PRINT"■(((■ICE■WORLD■)))":IFSC>HSTHENHS=SC
5010 PRINT"■KEY■FUNCTION"
5020 PRINT"■SPACE"
5030 PRINTSPC(8)"■SHIFT■"
5040 PRINT"■BONUS■MAN■=■10000■K"
5050 PRINT"■HI-SCORE"HS"■K"
5060 PRINT"■PUSH■F1■KEY!!"
5070 IFPEEK(197)<>39GOTO5070
5080 SC=0:HK=3:HN=3:CB=3:ME=0:F=0:GOTO50
```


★ＯＦコーナーを自分一人で独占しちゃる！わはははははははは，いひひひひひひ，ほほほほほほほ（**編集部**より：あまりのバカさ加減に途中でカットしました）。（長崎県壱岐郡・**ど(割)15才**）……**【編：ああ，疲れた。】**



X1(G-RAM)用

古井戸の恐怖

斉藤　正美

東北の山村『五ッ井戸村』では，300年以上も前に掘られたという『五化の古井戸』がある。村では夜な夜な現われては村人を喰うという，古井戸の化け物を退治しようと，若い衆が『五化の古井戸』へと出かけたが……。

PLAY

地上の村人を[4]と[6]のKEYで左右に移動させ，SPACE－KEYを押すことによって，井戸の中へ岩を投げつけ，化け物を退治してください。

黄お化けをやっつけると50点得点でき，井戸の底を通る青お化けをやっつけるとボーナス得点が加算されます。また，化け物が地上に出ると村人は喰われてしまいます。村人は全部で５人ですが，10000点得点するごとに村人が１人応援に駆けつけます。

さあ，テーマMUSICにのってスタートです。がんばって!!

《第１表》主な変数

AN：村人の数
AX：村人の位置
MX(１～５)，MY(１～５)：黄お化けの位置
PX(１～５)：黄お化けの目指す井戸
NM：黄お化けの数
MK：出現する黄お化けの数
BX：青お化けの位置
RX，RY：岩の位置
RB：岩の状態
ZS：スコア
BS：ボーナス
ZH：ハイスコア
その他ワーク変数若干

CHECKER FLAG

Dr.D：編くん！　DEF　INTとはなんだったかな？

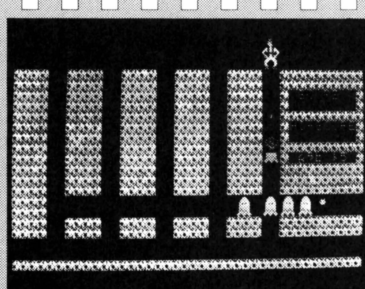
編：はい！　扱う数値を整数型にして，演算速度を速くすることです。

Dr.D：うむ，いったん定義すれば，あとはINTはいらんのだったな。ところが――まあ，いい。そういうことだ。

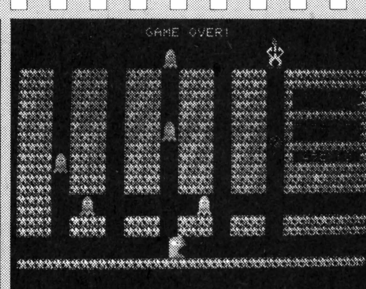
編：どれどれーはは一ん，なるほど！



《写真１》タイトル画面



《写真２》岩を投げつけろ！



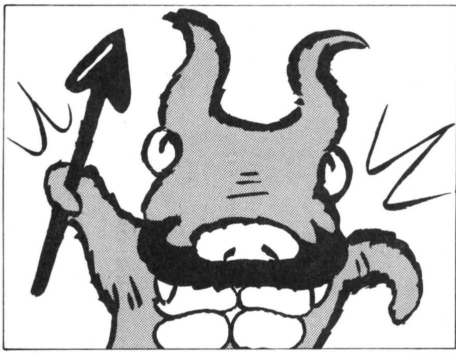
《写真３》黄お化けが上にくるとオワリです

★今度のテストがよかったらP6mkⅡを買ってくれると約束し，寝ないでがんばった。が試験中いねむりをしてしまった。(福岡県行橋市・津久井　寛14才)……【**編**：笑い話にもならないね，影さん！**影**：グースカピー！】

古井戸の恐怖のプログラム・リスト

```
3 REM ※※※ フルイト゛ ノ キョウフ ※※※
5 REM ※ C.1983/8 MASAMI-SAITO ※
10 INIT:WIDTH40:CLICK OFF:GOSUB510:DEFINTA-Y:DIM PX(6),MX(6),MY(6):ZH=0
20 ZS=0:AN=5:OS=0:CGEN:CLS:CSIZE3:COLOR3:LOCATE8,4:PRINT#0"フルイト゛ ノ キョウフ":COLOR7:CGEN1:LOCATE6,8:PRINT#0"KL":LOCATE6,10:PRINT#0"MN";:CGEN:COLOR1:PRINT#0"・・・・・";:COLOR6:PRINT#0"50POINT"
30 CGEN1:COLOR7:LOCATE6,14:PRINT#0"OP";:CGEN:COLOR6:PRINT#0" (100-900)":CGEN1:LOCATE6,16:COLOR7:PRINT#0"QR";:CGEN:COLOR1:PRINT#0"・・・・・";:COLOR6:PRINT#0"??POINT"
40 COLOR2:LOCATE8,20:PRINT#0"♥ ";:COLOR4:PRINT#0"HIT ANY KEY!":CSIZE:COLOR7:GOSUB490:KEY0,""
50 GOSUB500:IF INKEY$="" THEN50
60 CGEN:CLS:CGEN1:LOCATE0,5:FOR I=1 TO16:FOR J=1 TO5:PRINT"WWWWZZ";:NEXT:PRINTSTRING$(10,"W");:NEXT:FORI=0TO1:LOCATE6,17+I:PRINTSTRING$(34,"Z"):NEXT:LOCATE0,23:PRINTSTRING$(40,"W");:GOSUB400
70 FOR I=1 TO5:MX(I)=28+I*2:MY(I)=17:PX(I)=INT(RND*5)*6+4:NEXT
80 AX=19:NM=20:N=0:MK=5:BM=0:BX=0:RB=1
90 AS=STICK(0):IF AS=4 AND AX>0 THENAM=-1 ELSE IF AS=6 AND AX<38 THENAM=1 ELSEAM=0
100 FOR I=2 TO4:LOCATEAX,I:PRINT"ZZ":NEXT
110 AX=AX+AM:ON RB GOTO130,120
120 LOCATEAX,2:PRINT"AB":LOCATEAX,3:PRINT"CD":GOTO140
130 LOCATEAX,2:PRINT"GH":LOCATEAX,3:PRINT"IJ"
140 LOCATEAX,4:PRINT"EF"
150 RS=STRIG(0):IF RS=-1 AND RB=1 THEN IF AX=4 OR AX=10 OR AX=16 OR AX=22 OR AX=28 THENRB=2:RX=AX:RY=4:GOSUB450
160 IF NM=0 THENCGEN:LOCATE14,1:PRINT"YOU WIN!":GOSUB490:GOSUB500:GOTO60
170 IF N>=MK THENN=1 ELSEN=N+1
180 FOR I=0 TO1:LOCATEMX(N),MY(N)+I:PRINT"ZZ":NEXT:IF MX(N)=PX(N) THENMY(N)=MY(N)-1 ELSEMX(N)=MX(N)-1
190 LOCATEMX(N),MY(N):PRINT"KL":LOCATEMX(N),MY(N)+1:PRINT"MN"
200 GOSUB420:IF MY(N)<4 THEN360
210 IF BM>100 AND N=1 THEN220 ELSEBM=BM+1:GOTO250
220 FOR I=0 TO1:LOCATEBX,21+I:PRINT"ZZ":NEXT:BX=BX+1
230 IF BX>36 THEN BM=0:BX=0:GOTO250
240 LOCATEBX,21:PRINT"OP":LOCATEBX,22:PRINT"QR"
250 ON RB GOTO90,260
260 IF CHARACTER$(RX,RY+2)="M"THENGOSUB310
270 FORI=0TO1:LOCATERX,RY+I:PRINT"ZZ":NEXT
280 RY=RY+1:LOCATERX,RY:PRINT"ST":LOCATERX,RY+1:PRINT"UV"
290 RD$=CHARACTER$(RX,RY+2):IF RD$="M" THENGOSUB310 ELSE IF RD$="Q" OR RD$="R" OR CHARACTER$(RX+1,RY+2)="Q" THEN350
300 IF RY<21 THEN90 ELSE RB=1:FOR I=0 TO1:LOCATERX,RY+I:PRINT"ZZ":NEXT:GOTO90
310 FORI=1TOMK:IF MY(I)=RY+1 AND MX(I)=RX THENZS=ZS+50:GOSUB370:NM=NM-1 ELSE340
320 J=I:REPEAT:MX(J)=MX(J+1):MY(J)=MY(J+1):PX(J)=PX(J+1):J=J+1:UNTIL J>MK:IF MK>N AND N=>I THEN N=N-1
330 IF NM<MK THEN MK=NM ELSE MX(MK)=INSTR(SCRN$(32,17,6),"ZZ")+31:MY(MK)=17:PX(MK)=INT(RND*5)*6+4:LOCATEMX(MK),MY(MK):PRINT"XY"
340 NEXT:RETURN
350 CGEN:BS=(INT(RND*9)+1)*100:LOCATEBX-1,21:PRINTBS:ZS=ZS+BS:GOSUB370:GOSUB490:GOSUB500:FOR I=0 TO1:LOCATEBX,21+I:PRINT"ZZZ":NEXT:BM=0:BX=0:GOTO90
360 GOSUB460:GOSUB470:AN=AN-1:IF AN>0 THENGOSUB450:FORI=0TO1:LOCATEMX(N),MY(N)+I:PRINT"ZZ":NEXT:MX(N)=37:MY(N)=17:N=1:GOSUB400:GOTO90:ELSEGOSUB400:CGEN:LOCATE14,1:PRINT"GAME OVER!":GOSUB460:GOSUB480:PAUSE50:GOTO20
370 GOSUB440:IF ZS>ZH THEN ZH=ZS
380 PP=FIX(ZS/10000):IF PP>OS THEN OS=PP:AN=AN+1:GOSUB400:GOTO390 ELSE GOSUB410:RETURN
390 CGEN:LOCATE8,1:PRINT"ムラビト カ゛ オオイン ニ キマシタ !":GOSUB490:GOSUB500:LOCATE8,1:PRINT STRING$(22," "):CGEN1:RETURN
400 CGEN:COLOR4:LOCATE31,7:PRINT" SCORE ":LOCATE31,10:PRINT"HI-SCORE":LOCATE31,13:COLOR6:PRINTUSING" ムラビト# ";AN
410 CGEN:COLOR2:LOCATE31,8:PRINTUSING"####### ";ZS:LOCATE31,11:PRINTUSING"####### ";ZH:CGEN1:COLOR7:RETURN
420 SOUND0,255:SOUND1,N:SOUND7,254:SOUND8,16:IF BM<=100 THEN SOUND12,10:SOUND13,0 ELSE SOUND1,6:SOUND12,2:SOUND13,14
430 RETURN
440 SOUND6,10:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND12,5:SOUND13,4:COLOR,2:PAUSE2:COLOR,0:SOUND13,0:RETURN
450 TEMPO2000:PLAY"V1505CEG":RETURN
460 COLOR,3:TEMPO180:PLAY"V1505E3#DE#DE-BDC-A6":RETURN
470 PLAY"O4E3#GAB6E3AB+C7":COLOR,0:RETURN
480 PLAY"O4E3#GAB6E3+CBA7":COLOR,0:RETURN
490 SOUND7,248:TEMPO130:PLAY"V1304:V1303:V1201":RETURN
500 PLAY"R3-A5G3RGR#FG6R3#FG#FD:-E3-A5+E3R+ER+D+E6R3-BCDG:E3A3R5+A2R0+E3R5+A3R3+A3R3R7":RETURN
510 FOR I=65 TO90:A$="":FOR J=1 TO24:READ A:A$=A$+CHR$(A):NEXT:DEF CHR$(I)=A$:NEXT:RETURN
520  DATA 3,7,4,0,4,0,0,25,0,0,3,7,3,3,1,6,0,0,3,6,3,3,1,25
530  DATA 128,192,0,0,0,0,0,152,0,0,192,192,192,192,128,96,0,0,192,128,192,192,128,152
540  DATA 57,121,233,192,97,49,1,15,6,6,6,14,14,14,62,15,57,121,233,192,97,57,57,0
550  DATA 156,158,151,3,134,140,128,240,96,96,96,112,112,112,124,240,156,158,151,3,134,156,156,0
560  DATA 31,62,60,56,56,28,0,0,31,62,60,56,56,28,0,0,0,0,0,0,0,0,14,62
570  DATA 248,124,60,28,28,56,0,0,248,124,60,28,28,56,0,0,0,0,0,0,0,0,112,124
580  DATA 3,7,4,0,4,0,48,2,0,0,3,7,3,3,15,61,0,0,3,6,3,0,48,0
590  DATA 128,192,0,0,0,0,12,96,0,0,192,192,192,192,240,156,0,0,192,128,192,0,12,0
600  DATA 24,48,32,0,0,120,48,12,103,79,95,127,127,7,15,15,0,0,0,0,28,124,48,0
610  DATA 48,0,68,204,128,158,12,48,206,254,186,50,126,96,240,240,0,0,0,0,56,62,12,0
620  DATA 0,0,0,0,6,4,6,0,3,7,15,15,31,29,31,0,3,7,15,15,31,29,31
630  DATA 0,0,0,0,96,32,96,0,192,224,240,240,248,184,248,0,192,224,240,240,248,184,248
640  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,31,31,31,31,31,63,123,49,31,31,27,21,30,63,123,49
650  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,248,248,248,248,248,252,222,140,248,248,184,88,232,252,222,140
660  DATA 31,63,95,255,254,255,255,255,128,64,32,15,30,15,0,0,128,64,32,15,30,15,0,0
670  DATA 240,248,252,254,126,247,255,252,0,0,0,192,64,192,0,0,0,0,192,64,200,0,0
680  DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,0,96,16,8,8,8,48,0,0,0,0,0,0,0,0,0
690  DATA 240,192,128,0,192,240,252,255,0,0,1,254,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
700  DATA 0,0,0,0,6,24,19,0,0,0,3,15,57,103,108,0,0,0,0,0,0,0
710  DATA 0,0,0,0,128,96,16,4,0,0,0,192,112,156,238,250,0,0,0,0,0,0,0,0
720  DATA 34,0,24,6,1,0,0,0,93,127,103,57,14,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0
730  DATA 68,192,152,32,64,0,0,0,186,62,102,220,176,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
740  DATA 0,6,183,191,15,31,157,0,118,118,135,141,140,128,129,118,153,54,118,114,144,132,229,185
750  DATA 0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,2,3,7,7,3,0,0,0,0,3,5,7,3
760  DATA 0,0,0,64,0,0,0,0,0,0,64,192,224,224,192,0,0,0,0,192,160,224,192
770  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

★友達KはＰ６のカートリッジ差しこみ口をコードのしまい場所と思いこみ，今だにつめ込んでいる。（神奈川県逗子市・**小暮今日子13才**）……**【影：グッドアイデア！でカートリッジ差しこみ口ってどこにあったっけ？】**



X1(G-RAM)用

ALIAN HUNTER

兼田　泰典

はじめに

このゲームは，1月号にのった高橋はるみ氏の「エーリアン・ハンター」の移植(?)です。

ルールは変えていないつもりですが，なにせ本物をやったことがないものでわかりません。

あそびかた

[2][6][4][8]と[SPACE]で，普通のゲームと大差ありません。ルールはボーナス制に変えてみました。早くエーリアンをやっつけたほうが，多くBONUSをもらえます。それと，エーリアンの数も2ヒキほど多めになっております。

CHARACTERは，原作どおりですと小さかったので，四つ分で作ってあります。

おわりに

Joy stickであそびたい人は，stick文とstrig文の後の数字を1 or 2にしてください。また，音楽を入れてもいいと思います。

最後10ピキになると，数には勝てないかもしれません。

CHECKER FLAG

影：うひゃうひゃ，このかわいらしいハンターは，私みたいだよ～。

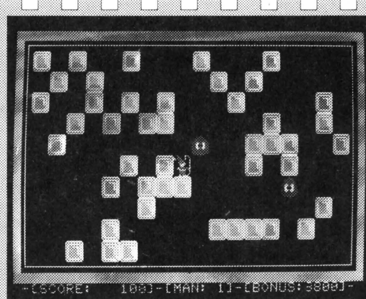
編：影さん，これがカガミというものなんですよ。

影：ギャーッ!!

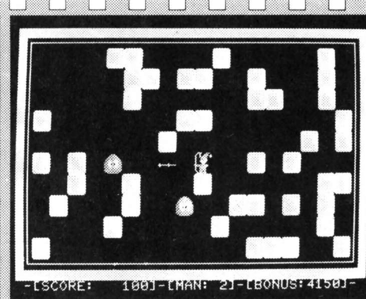
Dr.D：さて，X1にしてはキャラが大きいようだが，これは一つのユーザー定義キャラをまとめて出してるからなんだ。それと，メイン・ループの中のキー入力で，おもしろいことをやってるぞ。キー入力で直接座標を決定してるんだが，それがどこかは，君らで探してごらん。



《写真1》タイトル画面



《写真2》ALIANが襲ってくるぞ



《写真3》ピシューン!
矢をはなったところ

X1

ALIAN HUNTERのプログラム・リスト

```
10 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
20 '%    Copywright (C) 1983    %
30 '%       By Y.Kaneda         %
40 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
50 'SCREEN INIT
60 WIDTH 40:CONSOLE 0,25:CSIZE 2:CLICK OFF
70 DIM M(10),N(10),T(10),C$(10),MA$(4),TA$(4),OJ$(3)
80 TEMPO 5000:MUSIC"V12:V10:V8"
90 CGEN:LOCATE 10,10:COLOR 6
100 PRINT#0,"SETING PCG":GOSUB 1130
110 CGEN 1:GOTO 980
120 'SCREEN WRIGHT etc.
130 C=0:SC=100:MAN=3:MEN=0:BO=0
140 MEN=MEN+1:C=C+2:IF C>=10 THEN C=10
150 CSIZE 0:COLOR 1
160 LINE(0,0)-(39,23),"■",B:LINE(1,1)-(38,22)," ",BF
170 COLOR (MEN MOD 6)+1:CSIZE 2:LOCATE 12,12:PRINT#0,"STAGE:";MEN:LOCATE 12,14:P
RINT#0,"BONUS:";BO:SC=SC+BO:COLOR 5:PAUSE 10
180 LOCATE 1,1:PRINT "┌";STRING$(36,"─");"┐"
190 FOR I=2 TO 22
200 LOCATE 1,I:PRINT "|";SPACE$(36);"|"
210 NEXT
220 LOCATE 1,22:PRINT "└";STRING$(36,"─");"┘";
230 CGEN 1:COLOR 7:FOR I=1 TO 50
240 LOCATE INT(RND(1)*18+1)*2,INT(RND(1)*10+1)*2:PRINT BR$;:NEXT
250 LOCATE 18,12:PRINT MA$(3);
260 FOR I=1 TO C:T(I)=0
270 M(I)=INT(RND(1)*18+1)*2
280 N(I)=INT(RND(1)*10+1)*2
290 NEXT:COLOR 7
300 X=18:Y=12:XX=2:BO=5000
310 FOR I=1 TO C
320 'MAIN LOOP   MAN MOVE
330 S=STICK(0):IF S=0 THEN 390
340 XX=((S=4)-(S=6))*2:YY=((S=8)-(S=2))*2:CH=S/2
350 S$=CHARACTER$(X+XX,Y+YY)
360 IF S$="▪" THEN LOCATE X,Y:PRINT CR$;:X=X+XX:Y=Y+YY:GOTO "KILL"
370 IF S$<>" " THEN 390
380 LOCATE X,Y:PRINT CR$;:X=X+XX:Y=Y+YY
390 LOCATE X,Y:PRINT MA$(CH);
400 IF STRIG(0) THEN 670
410 'ALIAN MOVE
420 IF T(I)>0 GOSUB 620:GOTO 540
430 ON RND(1)*2+1 GOSUB 560,590
440 IF P$(I)="▚" THEN 460
450 LOCATE M(I),N(I):PRINT CR$;
460 M(I)=M(I)+M:N(I)=N(I)+N
470 P$(I)=CHARACTER$(M(I),N(I))
480 IF INSTR("●♣◆◢",P$(I))<>0 THEN "KILL"
490 IF P$(I)="▚" THEN 540
500 IF P$(I)<>" " THEN M(I)=M(I)-M:N(I)=N(I)-N
510 LOCATE M(I),N(I):PRINT OJ$(1);
520 BO=BO-50:IF BO<0 THEN BO=0
530 LOCATE 0,24:COLOR 6:LOCATE 0,24:PRINTUSING" -[SCORE:######]-[MAN:##]-[BONUS:
####]-";SC;MAN-1;BO;:COLOR 7
540 NEXT:GOTO 310
550 'ALIAN MOVE SUB
560 IF RND(1)>.5 THEN M=(INT(RND(1)*3-1))*2:N=0 ELSE N=(INT(RND(1)*3-1))*2:M=0
570 RETURN
580 'ALIAN MOVE SUB
590 IF RND(1)>.5 THEN M=(SGN(X-M(I)))*2:N=0 ELSE N=(SGN(Y-N(I)))*2:M=0
600 RETURN
```



京都府　フーさん

評…心も晴れ晴れ、お正月。ん？ Dr.もあい変わらずで…（編集長）

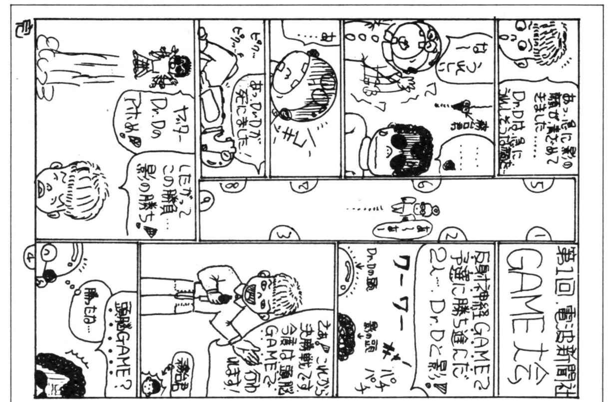


神奈川県横浜市　LISTRUN

評…昨年のマイコンショーのスナップのにがお絵だって！（編）

★12月号の裏表紙の女の子カワイイ♡♡切って部屋にはっちゃった。（新潟市・鈴木重宣13才）……【編：するとベーマガが破かれたことになるんだね。 影：そうおこるでない！また1冊買ってもらえばいい。買え!!】

```
610 'ALIAN MOVE SUB
620 T(I)=T(I)-1
630 IF T(I)<5 THEN H=3 ELSE H=2
640 IF CHARACTER$(M(I),N(I))="▪" THEN T(I)=0
650 LOCATE M(I),N(I):PRINT OJ$(H);:RETURN
660 'BOMB SUB
670 PLAY "DC,AB":X1=X:Y1=Y:SC=SC-10:IF SC<0 THEN 940 ELSE 690
680 LOCATE X1,Y1:PRINT CR$;
690 X1=X1+XX:Y1=Y1+YY
700 S$=CHARACTER$(X1,Y1)
710 IF S$="▪" THEN 760
720 IF S$<>" " THEN 420
730 LOCATE X1,Y1:PRINT TA$(CH);
740 PAUSE 1:GOTO 680
750 'BOMB ALIAN SUB
760 LOCATE X1,Y1:PRINT OJ$(2);
770 K=0:FOR J=1 TO C
780 IF T(J)=0 AND CHARACTER$(M(J),N(J)+1)=" ▪" THEN T(J)=15:SC=SC+20*MEN
790 IF T(J)>0 THEN K=K+1
800 NEXT
810 IF K=C THEN 140 ELSE 420
820 'MAN KILL SUB
830 LABEL "KILL"
840 CSIZE 2:COLOR ,7:PAUSE 1:COLOR ,0
850 LOCATE X,Y:PRINT MA$(CH);:PAUSE 1
860 LOCATE M(I),N(I):PRINT OJ$(1);:PAUSE 2
870 FOR I=1 TO C
880 LOCATE M(I),N(I):PRINT CR$;:NEXT
890 FOR I=1 TO 20:MUSIC "CD:DC:+C+D"
900 LOCATE X,Y:PRINT MA$(I MOD 4);:NEXT
910 LOCATE X,Y:PRINT CR$;
920 MAN=MAN-1:IF MAN<>0 THEN 250
930 ' GAME OVER
940 FOR I=1 TO 100:LOCATE10,12
950 COLOR I MOD 6:PRINT#0,"GAME OVER!"
960 NEXT
970 'TITLE
980 CLS:COLOR 7
990 PRINT STRING$(20,"▝▙");
1000 PRINT STRING$(20,"□〒");
1010 FOR I=2 TO 19 STEP 2
1020 LOCATE 0,I  :PRINT "▝▙";TAB(38);"▝▙";
1030 LOCATE 0,I+1:PRINT "□〒";TAB(38);"□〒";
1040 NEXT
1050 PRINT STRING$(20,"▝▙");
1060 PRINT STRING$(20,"□〒");
1070 LOCATE 8,5:PRINT#0,"ALIAN HUNTER"
1080 LOCATE 8,8:PRINT MA$(2);"------HUNTER";
1090 LOCATE 8,12:PRINT OJ$(1);"------ALIAN 50×ﾒﾝ pts.";
1100 LOCATE 8,16:COLOR CO:PRINT#0,"HIT ANY KEY!";:IF CO=7 THEN CO=1 ELSE CO=CO+1
1110 IF INKEY$(0)<>"" THEN 130 ELSE 1100
1120 'SET PCG
1130 FOR I=0 TO 255:DEFCHR$(I)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(I),8)):NEXT
1140 DEFCHR$(&HE0)=HEXCHR$("0000000060808080000000606FEFF3F000000000808101")
1150 DEFCHR$(&HE1)=HEXCHR$("0808080080403900FFFEFE86060606028180808080403F02")
1160 DEFCHR$(&HE2)=HEXCHR$("1E2444444040400004040403020703 1E24444540424743")
1170 DEFCHR$(&HE3)=HEXCHR$("400000474040201001FF7F070707070F41C040404040201F")
1180 DEFCHR$(&HE4)=HEXCHR$("00000000000000000789EDFCF0C030F070000C0C0030C0307")
1190 DEFCHR$(&HE5)=HEXCHR$("00080807000000000031F1F070707060603000000000000006")
1200 DEFCHR$(&HE6)=HEXCHR$("003940800008080802060606 86FEFEFF023F40808080808081")
1210 DEFCHR$(&HE7)=HEXCHR$("0808080600000003FFFFE060600000001818000000000000")
1220 DEFCHR$(&HE8)=HEXCHR$("000000000000000000020202020202070202020202020 20702")
1230 DEFCHR$(&HE9)=HEXCHR$("000000000000000040FF4000000000000040FF400000000000")
1240 DEFCHR$(&HEA)=HEXCHR$("000000000000040E00030F1F3F7F7FFF000000000000040E")
1250 DEFCHR$(&HEB)=HEXCHR$("0C0C0E0400000000FDFDFFFFFFFF7F1F0C0C0E0400000000")
1260 DEFCHR$(&HEC)=HEXCHR$("01071F3F7FFDFF7F0000000060C0E000000000060C0E00")
1270 DEFCHR$(&HED)=HEXCHR$("00000000060C0E0000000000060C0E0001071F3F7FFDFF7F")
1280 DEFCHR$(&HEE)=HEXCHR$("7FFFFFFFFFFFFFFF000000000100000007F809FA0A1A0A0A0")
1290 DEFCHR$(&HEF)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFF7F0000000000000000A0A0A0A09F807F")
1300 DEFCHR$(&HF0)=HEXCHR$("0000000000000000E0D01075FDEEEEC0C0C000020A0D0D0")
1310 DEFCHR$(&HF1)=HEXCHR$("00010F010102FC00D0F04E0000000000C8E14F010102FC00")
1320 DEFCHR$(&HF2)=HEXCHR$("00000000000000001E79FBF330C0F0E000000303C030C0E0")
1330 DEFCHR$(&HF3)=HEXCHR$("001010E000000000C0F8F8E0E0E06060C00000000000000060")
1340 DEFCHR$(&HF4)=HEXCHR$("782422220202020200202020C040E0C0782422A20242E2C2")
1350 DEFCHR$(&HF5)=HEXCHR$("020000E2020204088 0FFFEE0E0E0E0F082030202020204F8")
1360 DEFCHR$(&HF6)=HEXCHR$("00FC0201010F010000000000004EF0D000FC0201014FE1C8")
1370 DEFCHR$(&HF7)=HEXCHR$("0000000000000000ECEEDE5F07010D0ED0D0A02000000C0C")
1380 DEFCHR$(&HF8)=HEXCHR$("00000000000000002FF0200000000002FF020000000000")
1390 DEFCHR$(&HF9)=HEXCHR$("000000000000000000207020202020202020702020202020202")
1400 DEFCHR$(&HFA)=HEXCHR$("000000000000207000C0F0F8FCFEFEFF0000000000002070")
1410 DEFCHR$(&HFB)=HEXCHR$("3030702000000000BFBFFFFFFFFFFEF830307020000000 00")
1420 DEFCHR$(&HFC)=HEXCHR$("80E0F8FCFEBFFFFE00000000603070000000000060307000")
1430 DEFCHR$(&HFD)=HEXCHR$("00000006030700000000000060307000 80E0F8FCFEBFFFFE")
1440 DEFCHR$(&HFE)=HEXCHR$("FEFFFFFFFFFFFFFF00000000701010 10FE01F9057515151 5")
1450 DEFCHR$(&HFF)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFE1010000000000000001515050505F901FE")
1460 MA$(1)="●▓"+CHR$(31,29,29)+"○±"
1470 MA$(2)="♠金"+CHR$(31,29,29)+"♥木"
1480 MA$(3)="♦水"+CHR$(31,29,29)+"♣火"
1490 MA$(4)="◢月"+CHR$(31,29,29)+"◣日"
1500 TA$(1)="╳ "+CHR$(31,29,29)+"╳ "
1510 TA$(2)="  "+CHR$(31,29,29)+"▪▪"
1520 TA$(3)="  "+CHR$(31,29,29)+"時時"
1530 TA$(4)="分 "+CHR$(31,29,29)+"分 "
1540 OJ$(1)="▪秒"+CHR$(31,29,29)+" ▝年"
1550 OJ$(2)="  "+CHR$(31,29,29)+" ▗円"
1560 OJ$(3)="  "+CHR$(31,29,29)+"▗▘人"
1570 BR$="▝▙"+CHR$(31,29,29)+"□〒"
1580 CR$="  "+CHR$(31,29,29)+"  "
1590 RETURN
```



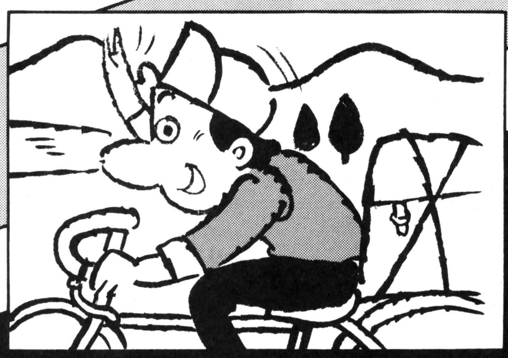
長野県松本市　真島 学

★やっとベーマガが腰かけにできる高さにたまった。（千葉県船橋市・**古池章浩14才**）……【**編**：へーっ，そうですか。いつも枕がわりに使ってたけどね。**影**：古池君は短足かな。私はまだヒザ下10cmしかとどいてないぞ。】

ZX-81用

TRAVEL OF BICYCLE

ZX-81 mkII



STORY

あなたは，自転車で全国を一周することに青春をかける青年です。しかし，青春は決してあまいものではありません。なんと疾走しているときに，突然ブレーキが切れてしまったのです。おまけに，今走っているのがなぜか，高速自動車道。走っている車が，フルスピードであなたに突進してきます。これらの車をすばやくよけなければ，青春を自転車にかけるどころか病院で青春をおくらなければならない運命になるかもしれません。はたしてあなたは，この危機を乗り越えることができるでしょうか!!

遊びかた

[Z]，[X]キーであなたの自転車“U„をうまく操作して，あなたに突進してくる車をすばやくよけてください。車やガードレール“■„にぶつかると，GAME OVERです。スコアは，スクロールごとに10点UPです。

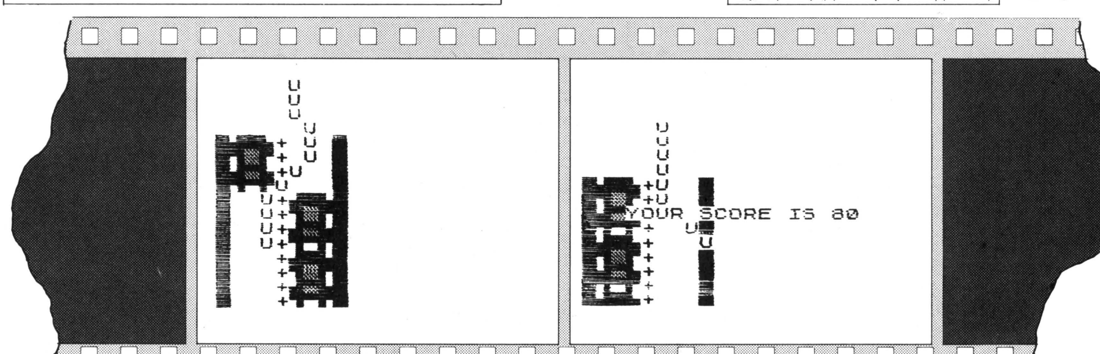
TRAVEL OF BICYCLEの
プログラム・リスト

```
   1 DIM H$(4,3)
   2 LET M=0
   3 LET Y=5
   4 LET H$(1)="■■■"
   5 LET H$(2)="■■■"
   6 LET H$(3)="■■■"
   7 LET H$(4)="■■■"
   9 FOR Q=1 TO 4
  10 LET Y=Y+(INKEY$="X")-(INKEY
$="Z")
  11 PRINT AT 16,Y;"U"
  12 SCROLL
  13 IF Q=1 THEN GOSUB 21
  14 PRINT AT 19,0;"■    +    ■";A
T 19,L;H$(Q)
  15 PRINT AT 16,Y;
  16 LET W=PEEK (PEEK 16398+PEEK
 16399*256)
  17 IF W=7 OR W>=128 AND W<=138
 THEN GOTO 23
  18 LET M=M+10
  19 NEXT Q
  20 GOTO 9
  21 LET L=INT (RND*5)+1
  22 RETURN
  23 PRINT AT 13,3;"YOUR SCORE I
S ";M
```

栃木県真岡市　沖杉光美



評…1コマめの表情はなんだ（影）
それでも最後はまじめ(?)になってるからいいじゃないか（編集長）



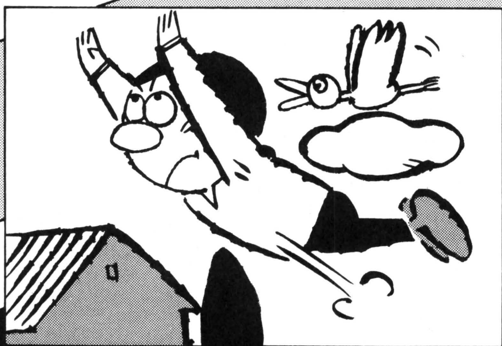
《写真1》ヒョイヒョイ，車の間をすりぬけて走る　《写真2》ガードレールにぶつかって GAME OVER

★私はIF文がキライ。便利がるとつけあがり多用すると遅くなる。そんなIF文が大キライ!!（千葉市・木村浩二 23才）……【編：もしも影さんが編集長になったら…。影：仕事しろ!!編：でなかったら…。影：仕事くれ!】

HC-20用

スカイ チャレンジャー

宮田 一彦



introduction

右端のインベーダーに向って攻撃をしかけていく宇宙船のゲームです。スクリーンの中央からは，危険な粒子が線を残して飛びだしています。あなたは，粒子の直撃を避けながらインベーダーと激突しないように操作してください。

How to play

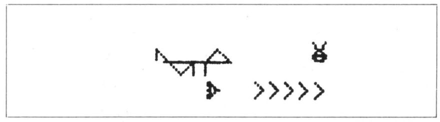
宇宙船は[A]で上昇，[Z]で下昇，スペースバーでビーム発射です。右端へ無事たどり着くと1面クリア，1回破壊されるとゲーム・オーバーです。

How to input

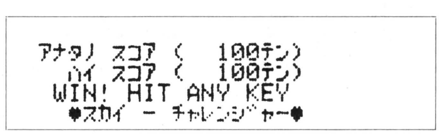
最初140行まで入力してRUNすると，グラフィックモードで [1] のキーに宇宙船が，[2] のキーにインベーダーが定義されています。それを用いて全部入力してください，また，空白もしっかりとってください。

スカイ・チャレンジャーのプログラム・リスト

```
100 'ショキ セッテイ
110 MEMSET &H0B00
120 POKE &H011E,&H0A:POK
E&H011F,&H40
130 FOR I=2630 TO 2641:R
EADA$:POKEI,VAL("&H"+A$)
:NEXT
140 DATA 6B,7F,22,1C,08,
08,61,F6,A8,A8,F6,61
150 'イントロ ガメン
160 WIDTH20,4
170 CLS:PRINT"    ●スカイーチャ
レンジャー●":PRINT"UP...[A]
 DOWN..[Z]":PRINT" ビーム.
.....[SPACE]":PRINT"
HIT ANY KEY !";
180 K$=INPUT$(1)
190 'メイン
200 CLS:RANDOMIZE VAL(RI
GHT$(TIME$,2))
210 B1=0:B2=2
220 GCLS:X=60:Y=16:LOCAT
E18,Q2,0:PRINT" ";:GOTO2
40
230 GCLS:X=60:Y=16:Q2=0
240 PSET(X,Y)
250 A=INT(RND*8+1):B1=B1
+1
260 IF(B1<19)THEN LOCATE
B1,B2,0:PRINT" ⊳";ELSE R
=2:GOTO610
270 ON A GOSUB 360,370,3
80,390,400,410,420,430
280 IF(B1=INT(X/6))AND(B
2=INT(Y/8))THEN 560
290 IF INKEY$=" "THEN GO
SUB 500
300 LOCATE18,Q2,0:PRINT"
 ";
310 IF(Q2>-1)THEN GOSUB4
40
320 IF(B2>0)AND(INKEY$="
A")THEN LOCATEB1,B2,0:PR
INT"  ";:B2=B2-1:LOCATEB
1,B2,0:PRINT" ⊳";
330 IF(B2<3)AND(INKEY$="
Z")THEN LOCATEB1,B2,0:PR
INT"  ";:B2=B2+1:LOCATEB
1,B2,0:PRINT" ⊳";
340 IF(X<0)OR(X>119)OR(Y
<0)OR(Y>31)THEN 220 ELSE
 250
350 'リュウシノ キセキ
360 FORI=1TO15:X=X-1:PSE
T(X,Y):NEXT:RETURN
370 FORI=1TO15:X=X+1:PSE
T(X,Y):NEXT:RETURN
380 FORI=1TO5:Y=Y-1:PSET
(X,Y):NEXT:RETURN
390 FORI=1TO5:Y=Y+1:PSET
(X,Y):NEXT:RETURN
400 FORI=1TO5:X=X-1:Y=Y-
1:PSET(X,Y):NEXT:RETURN
410 FORI=1TO5:X=X+1:Y=Y-
1:PSET(X,Y):NEXT:RETURN
420 FORI=1TO5:X=X-1:Y=Y+
1:PSET(X,Y):NEXT:RETURN
430 FORI=1TO5:X=X+1:Y=Y+
1:PSET(X,Y):NEXT:RETURN
440 'インベーダー
450 Q2=INT(RND*4)
460 LOCATE18,Q2,0:PRINT"
Ў";
470 IF(Q2=B2)AND(B1=17)T
HEN 560
480 RETURN
490 'ビーム ハッシャ
500 LOCATE B1,B2,0:PRINT
"⊳";:FORI=B1+1TO18:PRINT
">";:SOUND20,1:NEXT
510 LOCATE B1,B2,0:PRINT
"⊳";:FORI=B1+1TO18:PRINT
" ";:NEXT
520 LOCATEB1,B2,0:PRINT"
 ";
530 IF(Q2=B2)THEN LOCATE
18,Q2,0:PRINT"*";:SOUND1
,5:LOCATE18,Q2,0:PRINT"
";:SC=SC+20:GOTO230 ELSE
 SC=SC-10
540 RETURN
550 'ゲーム オーバー
560 LOCATE B1,B2,0:PRINT
"▒ ";
570 LOCATE3,1:PRINT"●GAM
E OVER●":R=1
580 RESTORE790
590 FOR I=1TO15
600 READ S1,S2:SOUND S1,
S2:NEXT
610 CLS
620 PRINTUSING"アナタノ スコア
(#####テン)";SC
630 IF SC>=HI THEN HI=SC
640 PRINTUSING"  ハイ スコア
(#####テン)";HI
650 IF R=1 THEN750
660 'ツギノ メンヘ
670 SC=SC+100:IF SC>=HI
THEN HI=SC
680 LOCATE0,0:PRINTUSING
"アナタノ スコア (#####テン)";SC
690 PRINTUSING"  ハイ スコア
(#####テン)";HI
700 RESTORE800
710 FORI=1TO6:READ S3,S4
:SOUND S3,S4:NEXT
720 PRINT" WIN! HIT ANY
KEY";:PRINT"  ●スカイ - チャレ
ンジャー●";
730 K$=INPUT$(1)
740 GOTO200
750 PRINT" Once again(Y/
N)?":PRINT"  ●スカイ - チャレン
ジャー●";
760 IF INKEY$="Y"THEN SC
=0:GOTO200 ELSE IF INKEY
$="N"THEN CLS:END
770 GOTO760
780 'ミュージックノ データ
790 DATA 5,2,5,2,5,2,4,4
,5,4,30,2,30,2,30,2,2,4,
30,4,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2
800 DATA 2,4,29,2,2,8,3,
4,3,2,32,12
```



《写真1》階害物をよけて，ビーム発射!!アレッ？



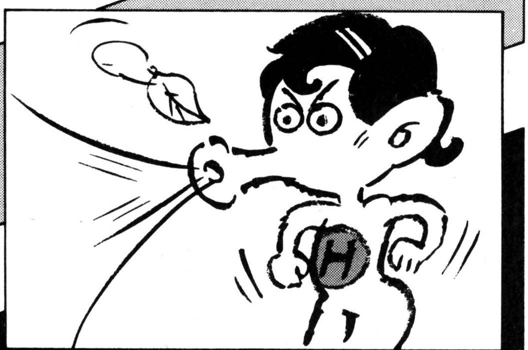
《写真2》みごと1面クリア

HC-20

JR-800用

ハリケーンボーイ

中西 宏通



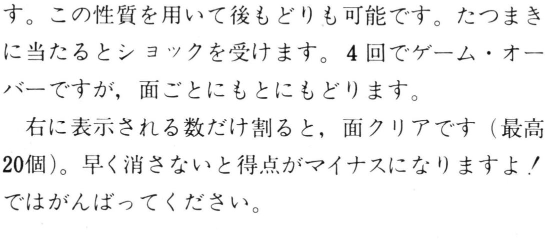
ストーリー

ぼくはハリケーンの子供です。プカプカ浮いているふうせんを割って，遊ぶことにしました。でもうっとうしい雨雲はいるし，大きらいなたつまきもいるのでした。

ゲームのやりかた

基本的に，キーを押すと右に曲がります。ふうせんに当てると得点します。雨雲に当たると右に曲がります。この性質を用いて後もどりも可能です。たつまきに当たるとショックを受けます。4回でゲーム・オーバーですが，面ごとにもとにもどります。

右に表示される数だけ割ると，面クリアです（最高20個）。早く消さないと得点がマイナスになりますよ！ではがんばってください。



《写真１》実行画面

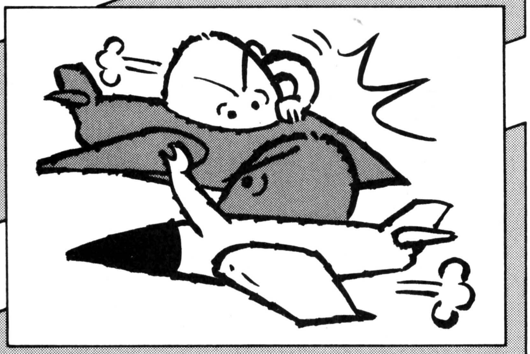
ハリケーン　ボーイのプログラム・リスト

```
19 TITLE" ﾊﾘｹｰﾝ "
20 KEY0,"WIDTH35,15"+CHR$(13)+"G
OTO21"+CHR$(13):END
21 DEFINTI,X,Y,Q,W,R,K,B,A,S,P,U
,C,F,H
22 DEFSTRG,Z,O
23 REM
24 REM [ ｷｬﾗｸﾀ ｦ ﾃｲｷﾞ ｽﾙ｡ ]
25 FORI=&H2000 TO&H2023
26 READ G : POKEI,VAL("&H"+G)
27 NEXT
28 DATAD9,25,5A,5A,A4,9B
29 DATA0C,3E,7E,3C,38,10
30 DATA40,9C,BA,7E,1C,00
31 DATA1C,62,C1,25,13,0C
32 DATA51,A4,0A,58,25,4A
33 DATA10,26,19,98,64,08
34 G0=CHR$(&HE0)
35 G1=CHR$(&HE1)
36 G2=CHR$(&HE2)
37 G3=CHR$(&HE3)
38 G4=CHR$(&HE4)
39 G5=CHR$(&HE5)
40 G6=STRING$(3,G1):G7="  "
41 Z=G1+SPC(30)+G1
42 REM
43 CLS: LOCATE0,2:GOTO99
44 REM
45 REM [ ｶﾞﾒﾝ ｦ ｶｸ｡ ]
46 LOCATE0,0:CLS
47 PRINTSTRING$(32,G1)
48 FORI=1 TO3
49 PRINTZ
50 PRINTG6+G7+G1+G7+G1+G7+G1+G7+
G6+"      "+G6+G7+G1+G7+G1+G7+G1
+G7+G6
51 NEXT
52 PRINTZ
53 REM  - ﾀﾂﾏｷ ｦ ｶｸ -
54 FORI=0 TOV+5:LOCATERND(1)*30+
1,RND(1)*6+2:PRINTG3:NEXT
55 REM  - ﾌｳｾﾝ ｦ ｶｸ -
56 FORI=0 TO25 :LOCATERND(1)*30+
1,RND(1)*6+2:PRINTG2:NEXT
57 REM
58 REM [ ｽｳﾁ ｾｯﾃｲ｡ ]
59 Q=1:W=0:K=2:X=1:Y=1
60 IFB<20THENB=B+5
61 R=0:P=0:C=4:GOSUB81
62 REM [ ｻｲｼｮﾉ ｵﾄ｡ ]
63 FORI=1TO50
64 SOUNDI,1:SOUNDI+150,1:NEXT
65 REM
66 REM ***[ ﾒｲﾝ ]***
67 IFINKEY$<>""GOSUB74
68 A=X+Q:S=Y+W:O=SCRN$(A,S,1):IF
(S=8)+(O=G1)<>0GOSUB74:GOTO68ELS
EIFO<>" "THEN87
69 LOCATEA,S:PRINTG0:LOCATEX,Y:P
RINT" "
70 X=A:Y=S:R=R+1:SOUND4000,1
71 GOTO67
72 REM
73 REM [ ﾎｳｺｳ ｦ ｷﾒﾙ ｻﾌﾞ｡ ]
74 ONK GOTO75,76,77,78
75 Q= 1:W= 0:K=2:RETURN
76 Q= 0:W= 1:K=3:RETURN
77 Q=-1:W= 0:K=4:RETURN
78 Q= 0:W=-1:K=1:RETURN
79 REM
80 REM [ ｽｺｱﾅﾄﾞﾉ ﾋｮｳｼﾞ ｻﾌﾞ｡ ]
81 LOCATE2,8
82 PRINT"[SOK"C"]";
83 PRINT"[SCORE"F"]";
84 PRINT"["G2;B-P"]  ";:RETURN
85 REM
86 REM [ ｶﾍﾞ ｲｶﾞｲﾆ ｱﾀｯｸ｡ ]
87 IFO=G3 THENLOCATEX,Y:PRINTG5:
SOUND900,30:C=C-1:GOSUB81
88 IFO=G2 THENF=F+1:P=P+1:SOUND2
50,5:SOUND1000,2:SOUND8000,1:LOC
ATEA,S:PRINTG4:GOSUB81
89 IFC=0THEN97
90 IFP-B=0ELSE69
91 REM
92 REM [ ﾒﾝ ｵﾜﾘ｡ ]
93 U=U+2:F=F+500-R+C*10:SOUND1,5
0:SOUND60,5
94 GOSUB81:SOUND300,10:SOUND1,80
:SOUND40,10:GOTO46
95 REM
96 REM [ ﾊｼﾞﾒ ﾄ Game over ]
97 IFH<F THENH=F ELSESOUND980,90
:SOUND400,20:SOUND80,10
98 SOUND1,50:F=0:B=0:U=0
99 LOCATE11,4:PRINT"[Hi-S"H"]"
100 LOCATE 3,6:PRINT" Try!!-Hit
[ RETURNKEY ]"
101 IFINKEY$=CHR$(13)THENSOUND70
,30:GOTO46ELSE101
```


★▷速報，10月号P.155にOFは意見交換の場とありましたが，影さんのため実は冗談交換の場であったことが判明しました。（岩手県水沢市・菅原　薫13才）……【影：そんなこといったら，ベーマガ全部がそうじゃんか!!】

PC-8201用
AN AIR BATTLE

GABO II



ストーリー

1983年12月，突然日本の上空に，強力な衝撃砲を使って町をぶっこわすＵＦＯが出現しました。

そこで，あなたは地球を守るべく，１人立ちあがったのですが……。

遊びかた

○カーソル移動キーで，上下移動。

○スペースキーで，弾を撃ってください。

敵はひきつけて撃ったほうがスコアが大きくなりますが，近距離で敵の衝撃砲にあたると，ダメージが大きくなります。

ダメージが100以上になるかＵＦＯとぶつかると，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

また，黒い画面がいやな人は93行をはぶいてください。

AN AIR BATTLEのプログラム・リスト

```
10 GOTO1200
20 LOCATE20,Y:PRINT"::::::::::"::SOUND800,3:SOUND500,1:SOUND200,3:LOCATE20,Y:PRI
NT"          ";
30 IFY=Y1ANDX1<30ANDX1>19THENFORI=Y1TO6:LOCATEX1,Y1:PRINTD$(0);:SOUND300+I*100,1
:SOUNDI*6,1:LOCATEX1,Y1:PRINT" ";:Y1=Y1+1:NEXTI:Y1=RND(1)*6:SC=SC+100+((X1-20)*1
0):X1=11:GOTO100
40 GOTO700
50 LOCATEX1,Y1:PRINTD$(0)+"))))))))))";:SOUND10000,2:SOUND300,2:SOUND5000,3:LOCA
TEX1,Y1:PRINT"           ";:IFX1>20ANDX1<30ANDY1=YTHEN1000
60 GOTO810
80 SCREEN0,0:CLS:DEFINTA-Z:DA=0:SC=0:FORT=0TO39:B$=CHR$(RND(1)*5+131):A$=A$+B$:N
EXTT
90 D$(0)=CHR$(138):D$(1)=CHR$(138):D$(2)=CHR$(137):Y1=3:X1=11:Y=3
91 LOCATE8,3:PRINT"[ AN AIR BATTLE ]";
92 LOCATE20,5:PRINT"By PC-8201";:FORX=0TO1000:NEXTX:CLS
93 PRINTCHR$(27);CHR$(112):FORV=0TO6:LOCATE0,V:PRINT"
         ";:NEXTV
94 FORQ=0TO5:LOCATE0,Q:PRINT"□□      □□";:NEXTQ
100 LOCATE1,7:PRINTUSING"  SCORE=#######       DAMAGE  ###   ";SC;DA;
200 LOCATE30,Y:PRINTCHR$(136);:LOCATEX1,Y1:PRINTD$(0);:LOCATE4,Y1:PRINTD$(0);:LO
CATE3,Y:PRINT"[";:LOCATE5,Y:PRINT"]";:IFX1<30ANDX1>19ANDY1=YTHENLOCATE2,Y:PRINT"
-[+]-";
400 A$=RIGHT$(A$,40):B$=LEFT$(A$,38):C$=RIGHT$(A$,2):A$=C$+B$:LOCATE0,6:PRINTA$;
500 IFX1=30ANDY1=YTHEN1000
600 Y2=Y:E$=INKEY$:IFE$=" "THEN20ELSEIFE$=CHR$(30)ANDY>0THEN:Y=Y-1:LOCATE30,Y+1:
PRINT" ";:LOCATE30,Y:PRINTCHR$(136):ELSEIFE$=CHR$(31)ANDY<5THEN:Y=Y+1:LOCATE30,Y
-1:PRINT" ";:LOCATE30,Y:PRINTCHR$(136);
700 LOCATEX1,Y1:PRINT" ";:LOCATE4,Y1:PRINT" ";:LOCATE2,Y2:PRINT"     ";
800 D=RND(1)*6:IFD=0ANDY1<5THENY1=Y1+1:D$(0)=D$(2)ELSEIFD=1ANDY1>0THENY1=Y1-1:D$
(0)=D$(1)ELSEIFD<4ANDX1<30ANDX1>15THEN50ELSEIFX1>15ANDX1<35THENX1=X1-5
810 IFX1<11ORX1>39THENX1=11
820 X1=X1+4:GOTO200
1000 FORW=33TO63:LOCATE30,Y:PRINTCHR$(W);:SOUNDW*100,1:NEXTW:DA=DA+(100-((30-X1)
*10)):IFDA=>100THENFORG=0TO100:O=RND(1)*40:P=RND(1)*7:J=RND(1)*2+137:SOUND15000-
W*10,1:LOCATEO,P:PRINTCHR$(J);:NEXTG:SOUND15000,50:CLSELSEX1=11:GOTO100
1010 LOCATE5,2:PRINT"        GAME OVER        ";:LOCATE8,3:PRINT"  SCORE=";SC:PRIN
TCHR$(27);CHR$(113);
1020 LOCATE10,5:PRINT"ﾘﾌﾟﾚｰｼﾏｽｶ? (Y/N)";:A$=INKEY$:IFA$="y"THEN80ELSEIFA$="n"THE
NCLS:END
1030 GOTO1020
1200 CLEAR256,60000!
1210 FORA=60000!TO60047!
1220 READB:POKEA,B:NEXTA
1230 POKE65216!,234
1240 POKE65215!,96:GOTO80
1250 DATA255,255,255,255,255,255
1260 DATA252,252,252,252,252,252
1270 DATA240,240,240,240,240,240
1280 DATA192,192,192,192,192,192
1290 DATA128,128,128,128,128,128
1300 DATA8,8,8,93,127,99
1310 DATA96,64,224,116,124,16
1320 DATA6,2,7,46,62,8
```

★移植テクで機種別ＣＨＲ＄を取りあげてください。ウチコン族はつらいんだ。ウチコンとは店でプログラムを打ちこむ人です（神奈川県横浜市・**老沼志朗11才**）……**【影：ウチコンとはよくいったもんだ。わかったよ！】**

FX-702P用

ファイアゲーム

根岸 靖典



このゲームは，ゲームウォッチのヘルメットに似ています。別にまねをしたのではなく，偶然そうなりました。

ゲームの内容

“X”が人で“！”がファイアです。“！”に当たらないよう家“≦O≧”に入ってください。“≦M≧”のときは入れません。家に入ると5点，“！”をよけると1点です。

RUNすると，ルーレットがまわります。好きなキーを押してください。ルーレットの止まった数がボーナスのもらえるところです。例えば100で止まったとしたら，100点とるとボーナスがもらえます。ボーナスもルーレットになっていて，50～100点です。

キー操作は，④で1マス進み，①で2マス進み，⑥で1マス後退です。

★

★

★

ファイア ゲームのプログラム・リスト

```
P2: 713 STEPS
  1 WAIT 50:$=" *** FIRE GAME ***":FOR I=1 TO 18:PRT MID(I,1);:NEXT I
  2 PRT "":WAIT 0:FOR I=500 TO 50 STEP -50
  3 PRT I:IF KEY≠"";GOTO 5
  4 NEXT I:GOTO 2
  5 PRT I:R=I
  8 O$="M":E=18:V=0:S=0:B=0
  9 T=15
 10 J=INT (RAN#*2)+1:IF RAN#<.6;J=J*-1
 11 IF RAN#<.6;O$="M"
 19 T=T+J
 20 IF T>18;T=18
 21 F=T-3:D=F-3
 22 T=ABS T:F=ABS F:D=ABS D:E=ABS E
 66 IF RAN#<.6;O$="O"
 68 IF E>18;E=18
 70 PRT CSR 0;"≦";O$;"≧";CSR E;"X";CSR F;"!";CSR T;"!";CSR D;"!";
 71 PRT ""
 72 IF D=E;GOTO 200
 73 IF F=E;GOTO 200
 74 IF T=E;GOTO 200
 75 S=S+1
 80 IF KEY="4";E=E-1
 90 IF KEY="6";E=E+1
100 IF KEY="1";E=E-2
110 IF O$="O";IF E=1;S=S+5:E=18
114 IF B=0;IF R<S;PRT "BONUS ROULETTE":GOTO 315
120 GOTO 10
200 WAIT 35:V=V+1:PRT CSR ABS (E-4);"((((*))))","SCORE:";S
205 IF V<4;E=18:WAIT 0:GOTO 9
210 WAIT 50:PRT "GAME OVER","SCORE:";S
215 IF H<S;H=S:INP "WHAT IS YOUR NAME",A$
220 PRT "HI-SCORE:";H,"BY :";A$
230 STOP :GOTO 1
315 FOR I=50 TO 100 STEP 5:PRT CSR 0;"BONUS";CSR 5;I
316 IF KEY≠"";GOTO 318
317 NEXT I:GOTO 315
318 PRT "BONUS";I:S=S+I
319 B=1:GOTO 10
```



東京都東久留米市・Fとうふふな少年「PC」14才

★SC－3000でCOLOR 1,1,,1 をするとスクリーンでバックが黒くなるよ。(富山県婦負郡・岩井隆男)……
【編：OFをプロテクのワンポイント・コーナーとして利用してくださいね。影：女の子の便りが少ない。】

PASOPIA mini

火消し編ちゃん

山崎　宏文



◎制作段階◎

またもやしめ切りがせまってきた‼うーん，ゲームのネームがでてこない。明日は日本史の試験だ！…よし，このおもちゃ（ナショナル"ファイヤーマン"）を使おう――ということで，今回のゲームは，編ちゃんが火消しになってガンバルというものです。

◎おはなし◎

ここは五反田にある電波ビル。屋上にやけを起こした放火魔出現，との連絡が入った編ちゃん消防署。さっそくファイヤーマンのモビルスーツを着込んで，出動します。

WANT TO GIVE WATERが出たらリターン・キーを押して水をくみ，4と6を交互に押してハシゴを昇ります。上に着いたら自動的に水がかけられ，また下までおります。火事規模メーターの数値が0になるまで，ぐわんばってください。

たま～に，水をかけた瞬間ごおーっと燃えあがるときがあります。これは，編集長がひそかに水とガソリンを変えていたためなのです。

全焼になったらオシマイです。さあ，あなたは中にいるDr.を助けられるか‼

★

◎それから◎

これはリアルタイムに向いたゲームなんだけど，PASOPIAミニにはTIME関数がないのです。容量が大きいだけにもったいないですね。ミニは，もっといろいろなゲームができる可能性を秘めた機種です。誰かがんばってみてネ。

火消し編ちゃんのプログラム・リスト

```
 10 REM "FIRE MAN GAME"
 20 REM "FOR IHC-8000"
 30 REM "H.N.YAMAZAKI"
 35 REM "OHSHITA,S"
 40 MODE #2
 50 CLEAR :S=1:C=0:X=0:
    G=80:Y=0
 60 PRINT "FIRE MAN GAM
    E",
 70 FOR Z=0 TO 4
 80 PRINT "FIRE !!":BEE
    P
 90 NEXT
100 PRINT "WANT TO GIVE
     WATER !!"
110 X=INT(RND*4)
120 IF INK$<>CHR$(13) T
    HEN 100
125 C=0
130 H=10-C:PRINT TAB(H)
    ;"F"
140 IF C=10 THEN 180
150 IF (INK$="4") AND (
    S=1) THEN S=0:C=C+0
    .5:BEEP 1:BEEP 0:GO
    TO 130
160 IF (INK$="6") AND (
    S=0) THEN S=1:C=C+0
    .5:BEEP 1:BEEP 0:GO
    TO 130
170 GOTO 130
180 IF X THEN G=G+5
190 IF X<>0 THEN G=G-10
200 PAUSE G;"%"
210 IF G<=0 THEN 300
220 IF G=100 THEN 240
230 GOTO 400
240 FOR I=0 TO 10
250 BEEP 1:BEEP 0:BEEP
    1:BEEP 0
260 BEEP :PRINT "ZENSHO
    W !!"
270 BEEP 1:BEEP 0:BEEP
    1:BEEP 0
280 NEXT
290 GOTO 370
300 PRINT "BUILDING FIR
    E PUT OFF"
310 FOR Z=0 TO 50
320 BEEP 1:BEEP 0
330 NEXT
340 Y=Y+1
350 PRINT "HOW MANY BUI
    LDING";Y:WAIT 20
360 GOTO 70
370 PRINT "GAME END":BE
    EP 1:WAIT 50:BEEP 0
380 PRINT "HOW MANY BUI
    LDING";Y:WAIT 20
390 PRINT "AGAIN TRY ?
    <RETURN>",:GOTO 40
400 C=0
410 H=10-C:PRINT TAB(H)
    ;"F"
420 IF C=10 THEN 460
430 IF (INK$="4") AND (
    S=1) THEN S=0:C=C+1
    :BEEP 1:BEEP 0:GOTO
     410
440 IF (INK$="6") AND (
    S=0) THEN S=1:C=C+1
    :BEEP 1:BEEP 0:GOTO
     410
450 GOTO 410
460 REM DOWNGET
470 GOTO 100
```

―― イラストコーナー ――



◀岡山市・ゼビウス大好き

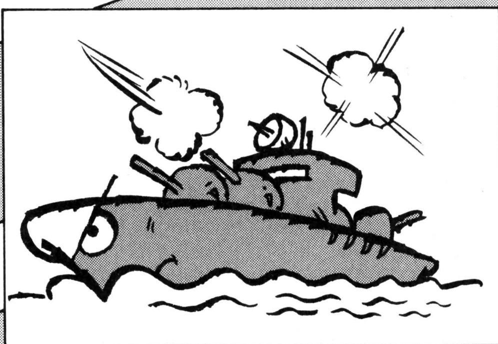
▶埼玉県蕨市・Nob.

★えーい！くそ東芝，PASOPIAのユーザーをほったらかしにしてPASOPIA7，IQなんぞつくりやがってー。（三重県・**明日をつくるみなさまの東芝様には密告しないでください**）……**【編：御苦労察します。】**

PB-100用

BATTLE SHIP

土基 教之



はじめに

ＰＢ－100でWARGAMEモドキ(？)を作ってみました。メモリが少ないうえＬＣＤ表示部分が少ないのでかなり苦労しましたが，なんとかそのようなものができました。

遊びかた

コマンドは《**第１表**》のとおりです。Ｓコマンドを使うごとに，敵のＳＨＩＰの位置は変化します。Ａコマンドでは，敵との位置が４ブロック以上はなれていると，攻撃はできません。また，エネルギーが０になると自分のＳＨＩＰがバクハツするので注意してください。

《第１表》コマンド表

コマンド	
S	探索コマンド，敵のＳＨＩＰの位置，自分のＳＨＩＰの位置，現在のエネルギーの残りの表示を行う。
A	攻撃コマンド，敵のＳＨＩＰの位置の表示後，攻撃のエネルギーを聞いてくるのでＩＮＰＵＴする。
G	移動コマンド，移動したいＸとＹの座標をＩＮＰＵＴする。

BATTLE SHIPのプログラム・リスト

```
LISTA

P0
  1 E=1000:S=0:P=1:
    Q=1
  2 PRINT "Battle S
    hip"
  3 GOTO #9

P1
  1 INPUT "COMMAND"
    ,A$
  2 IF A$="A";GOTO
    #2
  3 IF A$="G";GOTO
    #3
  4 IF A$="S";GOTO
    #4

P2
  1 IF ABS ((X+Y)-(
    P+Q))>6;GOTO #1
  2 PRINT "TEKI:";X
    ;":";Y
  3 INPUT "KOGEKI,E
    NE",V:E=E-V:IF
    E<0;GOTO #8
  4 PRINT "FIRE":Z=
    INT (RAN#*20)+1
    0
  5 T=((X-P)+(Y-Q))
    :IF V<T*Z;GOTO
    #5:IF V≥T*Z;GOT
    O 6
  6 PRINT "GOOD!!":
    E=E+10:S=S+100:
    GOTO #9

P3
  1 INPUT "X",J,"Y"
    ,K
  2 W=ABS ((P-J)+(Q
    -K)):E=E-W:IF E
    <0;GOTO #8
  3 P=J:Q=K
  4 GOTO #1

P4
  1 X=INT (RAN#*10)
    +1:Y=INT (RAN#*
    10)+1
  2 PRINT "TEKI:";X
    ;":";Y
  3 PRINT "ME:";P;"
    :";Q
  4 PRINT "ENEGY=";
    E
  5 E=E-50:GOTO #1

P5
  1 PRINT "MISS!":E
    =E-V
  2 GOTO #1

P8
  1 PRINT "BANG!!"
  2 PRINT "SCORE=";
    S
  3 INPUT "TRY AGEI
    N",H$
  4 IF H$="Y";GOTO
    #0
  5 END

P9
  1 X=INT (RAN#*10)
    +1:Y=INT (RAN#*
    10)+1
  2 GOTO #1

P ______67__
```

★ゼビウス鍋の作り方：アルミ製片手鍋（使いこんだものがよい）の底を金属タワシでよく磨き水ですすいで出来上り*!!*（神奈川県川崎市・**片岡佳樹18才**）……【**影：光り具合がよく似てる*!!*おっゾシー出現*!* Dr.D：ん？**】

PB-100用
まっ赤な女の子

oh! PB



STORY

1984年夏，小泉今日子ちゃん（♥）は，海に貝がら（○）を拾いにきました。貝がらを取ると，10点＋BONUS（20〜0点）が入ります。でも長い間拾わないと，日が暮れてしまって（約10秒）1回MISSっちゃいます。夕立ち雲（■）につかまっても，1回MISSっちゃいます。3回MISSっちゃうとGAME OVERです。

キー操作

1で♥が一つ左に，4で2つ左に，3で一つ右に，6で二つ右に動きます。

最　後　に

ゲームスタートしたときにストップがかかっているので，EXEをおしてください。それから，プログラムはデリートをかけないと入らないか所があります。

●参考にしたもの

技術評論社　総合ライブラリー②
産報出版　パソコンおもしろゲーム②
小泉今日子ちゃん　「まっ赤な女の子」

まっ赤な女の子のプログラム・リスト

```
P0
  2 STOP :S=0:Z=1:K
    =0
  3 F=10:G=1:B=5
  5 C=INT (RAN#*12)
    :PRINT CSR 0;"R
    OUND";Z;:GOSUB
    #8
  6 IF C=5 THEN 5
  7 PRINT CSR 0;"SC
    ORE";S;:GOSUB #
    8:PRINT :PRINT
    "MISS";K;:GOSUB
    #8
 15 FOR L=22 TO 0 S
    TEP -2:A$=KEY
 30 IF A$="1";B=B-1
 35 IF A$="4";B=B-2
 40 IF A$="3";B=B+1
 50 IF A$="6";B=B+2
 53 IF B≧12;B=0
 55 IF B≦-1;B=11
 60 H=INT (RAN#*3)
 70 R=INT (RAN#*3)
 80 IF H≦1;F=F-1
 90 IF H=2;F=F+1
110 IF F=12;F=0
120 IF F=-1;F=11
130 IF R≦1;G=G+1
170 IF R=2;G=G-1
180 IF G≦-1;G=11
190 IF G≧12;G=0
200 PRINT :PRINT CS
    R C;"o";CSR B;"
    ♥";CSR F;"■";CS
    R G;"■";
240 IF B=F THEN 300
250 IF B=G THEN 300
260 IF B=C THEN 500
270 NEXT L
280 PRINT "TIME LIM
    IT"
300 K=K+1:PRINT "MI
    SS!":IF K=3;PRI
    NT "GAME OVER",
    "SCORE";S:GOTO
    2
320 GOTO 3
500 PRINT "CLEAR!",
    "BONUS";L:S=S+L
    +10:Z=Z+1:GOTO
    3

P8
 10 FOR P=0 TO 100:
    NEXT P:RETURN
```



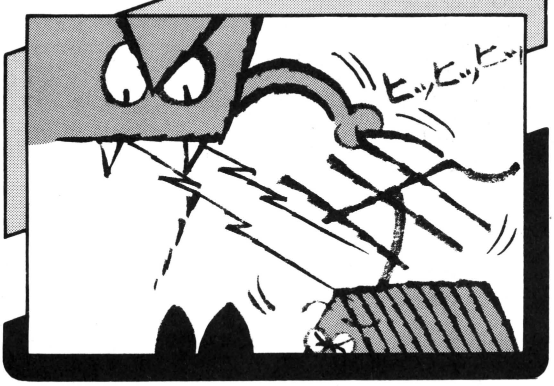
影さんにはちょうどいいけどDr.には固すぎるんですよ，テープは。(編)
静岡市・海野利樹

★前略――中略――以下省略。(熊本市・**片岡&畠村12才**)……【**編**：いいねえ，この文句。では私もさっそく，前略－中略－以下省略。**編集長**：おいおい，その手で仕事をさぼろうなんて，そうはいかんぞ。残業せーい!!】

PC-1211用

妨害電波

近藤　隆



ある無線局が何者かによる妨害電波を受け，交信不能になってしまい，その犯人の逮捕の命令があなたに下りました。さあ，あなたは低感度センサをひっさげて出かけます。

ゲームの説明

DEFモードで[SHFT] Aで始めます。？が表示されますので，6ケタの整数を入れてください。

犯人は3人いますから，3人分の位置の方向と距離が表示されます。不等号一つと，その右側の数字で1組で1人分の位置のヒントを表わしています。数字は距離で，不等号は自分の位置から左右どちらの方向に犯人が見えるかということを表わしています。〝<〞は左側で，〝>〞は右側に見えるということです。前後関係は分からず，カンにたよるしかありません。

犯人の座標と自分の座標が重なれば，犯人を逮捕することができます(ビープ1回)。

ところが，3人のうち1人はロボットです。ロボットの座標と重なれば，あなたは死んでしまい，ゲーム・オーバーです（ビープ3回)。センサの電池がなくなってもゲーム・オーバーです(ビープ5回)。

得点は表示されませんので，知りたいときは[T][ENTER]と押してください。逮捕した人数が出てきます(メモリの都合でこうなりました)。

[1]～[9]の数字で，[5]を中心に8方向に指示が出せます([5]は動かさない時に押します)。

キー入力は，表示画面のときに1度[ENTER]を押してから行ってください。

妨害電波のプログラム・リスト

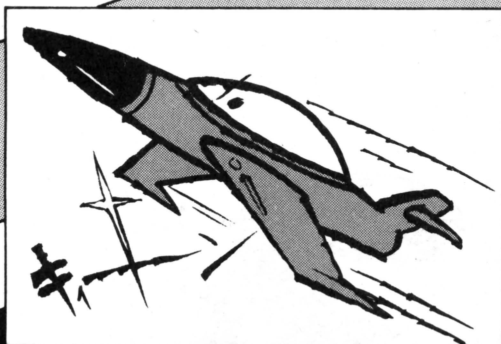
```
  1:Y=23*ABS (43
    9147+V+Z):W=
    E8+1:V=Y-INT
    (Y/W)*W:X=V*
    E-8:RETURN
 10:"A"CLEAR :P=
    51:D=5:E=5:
    INPUT Z
 20:FOR L=6TO 10
    STEP 2
 30:GOSUB 1:A(L)
    =INT (X*11):
    GOSUB 1:A(L+
    1)=INT (X*11
    ):IF A(L)*A(
    L+1)=DEGOTO
    30
 40:NEXT L:GOSUB
    1
 50:FOR L=6TO 10
    STEP 2:A$(L/
    2-2)=" <":IF
    A(L)>DLET A$
    (L/2-2)=" >"
 60:A(L/2+14)=
    ABS (A(L)-D)
    +ABS (A(L+1)
    -E):NEXT L:U
    =0:P=P-1:
    PRINT A$;Q;B
    $;R;C$;S:
    INPUT M
 70:D=D+M-INT ((
    M-1)/3)*3-2:
    E=E+INT ((M-
    4)/3):FOR L=
    6TO 10STEP 2
    :IF (A(L)=D)
    *(A(L+1)=E)
    LET U=L/2-2
 80:NEXT L:IF U=
    INT (X*3+1)
    BEEP 3:END
 90:IF P=0BEEP 5
    :END
100:IF U<>0BEEP
    1:T=T+1:GOTO
    20
110:GOTO 50
```

★くそー！カタログが英語版で送られてくる。僕は日本人だ!!（中華民国台北市・斉藤雅弘12才）……【影：メーカーさんの取りこし苦労。**編**：よくあるんだ。きっと影さんちにくるのは全部カナがふってある。**影**：全部絵!!】

PC-1500用

SUPER FIGHTER

なかじま かずまさ



内容 & せつめい

これはあなたが“せんとうき”にのってかっそうろをはしり，りりくすると前方にてきが見えてそれをうちおとすというげーむです。10きうちおとすと，かっそうろにちゃくりくします。ただしスピードが500kmいか以下になると“せんとうき”がおちてばくはつします。また，たまがなくなるとおわりです。

HI-SCOREをだすとNAMEをINPUTできます。

スコープの真中にてきが入ってうっても，実行速度が速いためあたらないときがあります。それはてきの“せんとうき”のはねの下をとおりすぎたとでも思ってください。

キー：[SPACE] たまはっしゃ　[4] 右に行く　[6] 左に行く

★

★

SUPER FIGHTERのプログラム・リスト

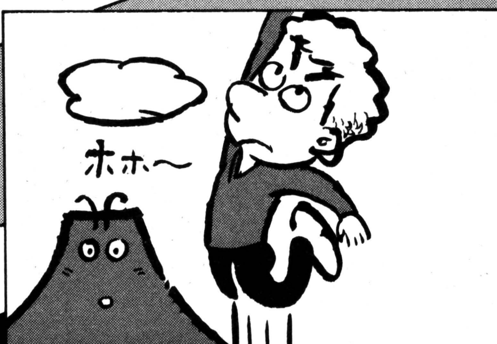
```
 10:" ":CLEAR :H=0
    :N$="PC-1500"
 20:"A";S=0:A=1:
    BEEP 3
 30:WAIT 100:PRINT
    "==<<SUPER FIG
    HTER GAME>>=="
 40:PRINT "HI-SCOR
    E:";H:PRINT "N
    AME:";N$
 50:B=0:C=0:D=154:
    BEEP 5
 60:PRINT "======<
    <GAME START>>=
    =====":WAIT 0:
    FOR E=0TO 155:
    GCURSOR E:
    GPRINT "00":
    NEXT E
 70:PRINT "SIDE:";
    A
 80:FOR F=0TO 76:
    GCURSOR F:
    GPRINT "40":
    NEXT F:CURSOR
    13:PRINT B:
    CURSOR 17:
    PRINT "km"
 90:FOR G=119TO 15
    5:GCURSOR G:
    GPRINT "FF":
    NEXT G
100:WAIT 2:FOR I=7
    0TO 56STEP -1:
    GCURSOR I:
    GPRINT "6040":
    B=B+10:CURSOR
    13:PRINT B:
    NEXT I
110:FOR I=55TO 46
    STEP -1:
    GCURSOR I:
    GPRINT "5040":
    B=B+10:CURSOR
    13:PRINT B:
    NEXT I
120:FOR I=45TO 36
    STEP -1:
    GCURSOR I:
    GPRINT "4840":
    B=B+10:CURSOR
    13:PRINT B:
    NEXT I
130:FOR I=35TO 26
    STEP -1:
    GCURSOR I:
    GPRINT "4440":
    B=B+10:CURSOR
    13:PRINT B:
    NEXT I
140:FOR I=25TO 16
    STEP -1:
    GCURSOR I:
    GPRINT "4240":
    B=B+10:CURSOR
    13:PRINT B:
    NEXT I
150:FOR I=15TO 6
    STEP -1:
    GCURSOR I:
    GPRINT "4140":
    B=B+10:CURSOR
    13:PRINT B:
    NEXT I
160:WAIT 0:FOR J=0
    TO 76:GCURSOR
    J:GPRINT "00":
    NEXT J:BEEP 2
200:R=RND (13)-1
210:CURSOR 0:PRINT
    "       <  >
     "
220:CURSOR R:
    GPRINT "100848
    58342334584808
    10"
230:P=RND (3)-2
240:R=R+P
250:IF R<0LET R=0
260:IF R>12LET R=1
    2
270:B=B+(RND 9)-6:
    CURSOR 13:
    PRINT B
280:IF B>990LET B=
    990
290:IF B<500THEN
    GOTO 800
300:IF INKEY$ ="6"
    LET R=R-1:IF R
    <0LET R=0
310:IF INKEY$ ="4"
    LET R=R+1:IF R
    >12LET R=12
320:IF INKEY$ =" "
    THEN BEEP 1:
    GOSUB 400
330:GOTO 210
400:WAIT 0:K=0:L=1
    3
410:CURSOR K:PRINT
    "-":CURSOR L:
    PRINT "-"
420:K=K+1:L=L-1:IF
    K=5THEN GOTO 4
    50
430:GOTO 410
450:GCURSOR D:
    GPRINT "41":D=
    D-1:IF D=119
    THEN GOTO 550
460:IF R=6THEN
    GOTO 500
470:RETURN
500:BEEP 3:S=S+50:
    B=B+10:C=C+1
510:WAIT 3:FOR W=1
    TO 5:GCURSOR 3
    6:GPRINT "4949
    2214085D081422
    4949":CURSOR 6
    :PRINT "  ":
    NEXT W
520:IF C=10THEN
    GOTO 650
530:GOTO 200
550:WAIT 100:PRINT
    "SCORE:";S
560:IF H<SLET H=S:
    INPUT "NAME ?
    ";N$
570:INPUT "REPLAY
    ?  (Y or N) "
    ;Z$
580:IF Z$="Y"LET S
    =0:A=1:GOTO 50
590:IF Z$="N"THEN
    END
600:GOTO 570
650:WAIT 0:FOR T=7
    6TO 0STEP -1:
    GCURSOR T:
    GPRINT "40":
    NEXT T:BEEP 3
660:WAIT 2:B=650
670:FOR V=75TO 66
    STEP -1:
    GCURSOR V:
    GPRINT "4140":
    B=B-10:CURSOR
    13:PRINT B:
    NEXT V
680:FOR V=65TO 56
    STEP -1:
    GCURSOR V:
    GPRINT "4240":
    B=B-10:CURSOR
    13:PRINT B:
    NEXT V
690:FOR V=55TO 46
    STEP -1:
    GCURSOR V:
    GPRINT "4440":
    B=B-10:CURSOR
    13:PRINT B:
    NEXT V
700:FOR V=45TO 36
    STEP -1:
    GCURSOR V:
    GPRINT "4840":
    B=B-10:CURSOR
    13:PRINT B:
    NEXT V
710:FOR V=35TO 26
    STEP -1:
    GCURSOR V:
    GPRINT "5040":
    B=B-10:CURSOR
    13:PRINT B:
    NEXT V
720:FOR V=25TO 11
    STEP -1:
    GCURSOR V:
    GPRINT "6040":
    B=B-10:CURSOR
    13:PRINT B:
    NEXT V
730:WAIT 0:FOR W=1
    55TO 0STEP -1:
    GCURSOR W:
    GPRINT "00":
    NEXT W
740:S=S+((D-119)*1
    00):WAIT 100:
    PRINT "SCORE:"
    ;S
750:A=A+1:GOTO 50
800:WAIT 0:FOR X=0
    TO 76:GCURSOR
    X:GPRINT "40":
    NEXT X
810:WAIT 50:
    GCURSOR 40:
    GPRINT "4140":
    GCURSOR 39:
    GPRINT "4240":
    GCURSOR 38:
    GPRINT "4440"
820:GCURSOR 37:
    GPRINT "5040":
    GCURSOR 36:
    GPRINT "6040"
830:WAIT 2:FOR Q=0
    TO 9:GCURSOR 3
    0:GPRINT "4444
    48526C706C5248
    4444"
840:GCURSOR 30:
    GPRINT "404040
    40404040404040
    40":NEXT Q
850:CLS :WAIT 100:
    PRINT "THE FUE
    L IS RUNNING S
    HORT":GOTO 550
```

★友人P＄はゴミ捨て場からこわれたステレオを拾ってきてパソコンを作ったと言っている。(東京都福生市・星 英明13才)……【**編**：ホント？**影**：私も今こわれたパソコンをどうにかしようとしてるんだが。**編**：-3】

PC-2001用

JUMP MAN

須崎 正志

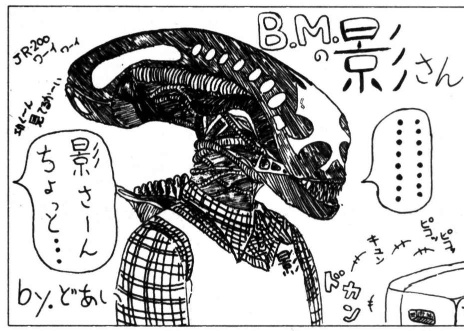


転がってくるボールの集団を，ジャンプしてよけるというゲームです。

遊び方

実行すると，まず“スキ ナ スウジ ヲ イレテクダサイ ”と聞いてきますから，0～65529の範囲で入力してください。つぎに速度を入れて，ゲーム・スタートです。ボールは，右側から集団で転がってきます。1個転がってきたら[1]を，2個くっついて転がってきたら[2]を，3個のときは[3]を押してよけます。

得点は，一つのボールの集団をとびこえて，はじめて10点プラスされます。50点になるとＪＵＭＰＭＡＮが1人増えます。ＪＵＭＰＭＡＮが3度（増えた場合は4度）つぶされると，ゲーム・オーバーです。



秋田県由利郡どあい

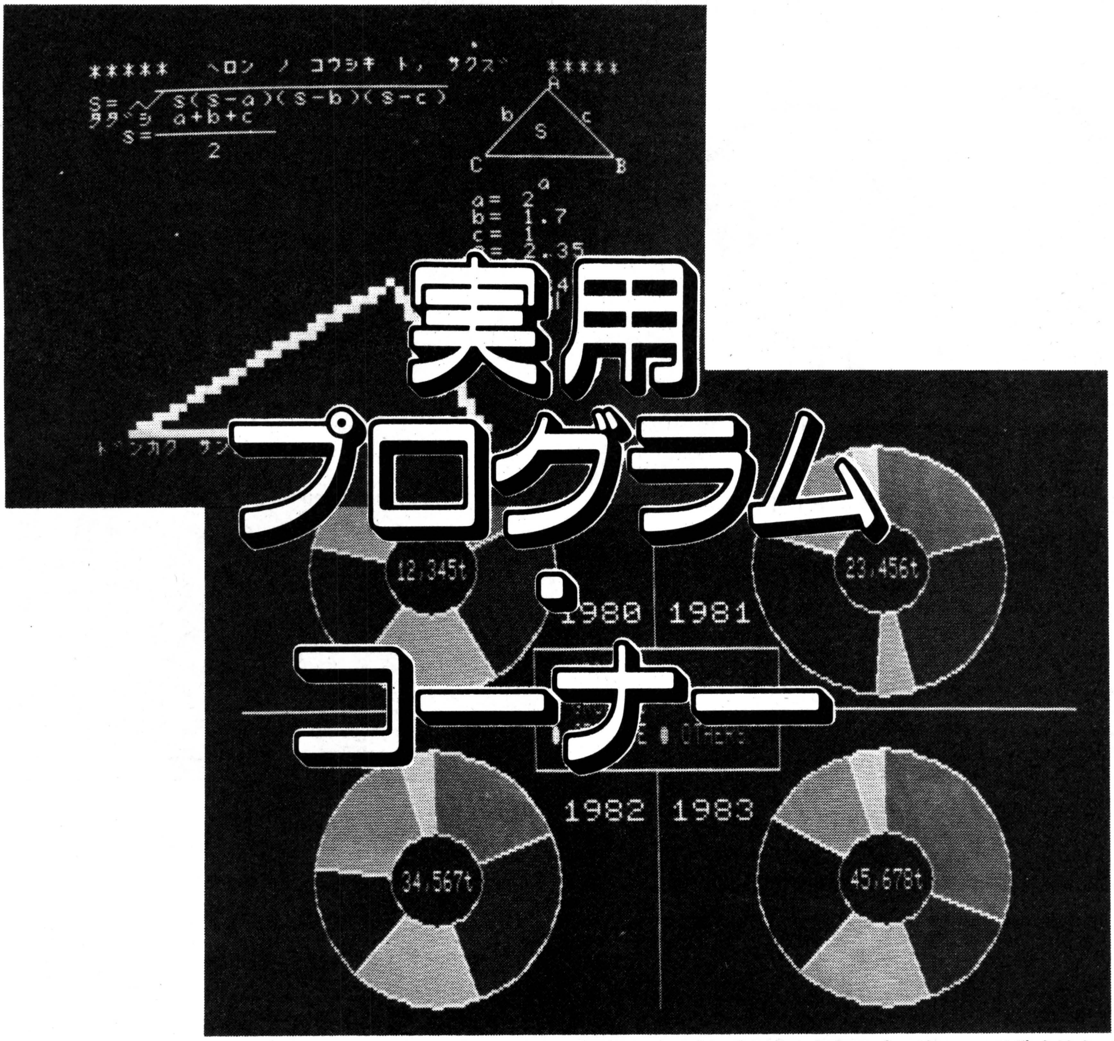
評…と，どないなってのでっか??(編)
グビグビ……，ひどい！(影)

JUMP MANのプログラム・リスト

```
10 ' **** JUMP MAN ****
20 ' 1983.8.28  Programed by Masashi.S
30 ' Advised by Tomohiko.M & Kimito.Y
40 CONSOLE 0.0.0:PRINT " ｽｷ ﾅ ｽｳｼﾞ ｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ. "::RANDOMIZE
50 LOCATE10:PRINT "**** JUMP MAN ****";
60 FORI=1TO15:READQ:BEEPQ.1:NEXT
70 FORI=0TO14:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKE&HFCAE+I.A:NEXT
80 LOCATE45:WAIT30:PAUSE"( ";CHR$(&HE0);" )-JUMPMAN    ( o )-BALL"
90 LOCATE5:PRINT "JUMP (1 or 2 or 3) ｼﾃ ｺﾛｶﾞｯﾃ ｸﾙ";
100 LOCATE46:WAIT50:PAUSE"ﾎﾞｰﾙ ｦ ﾖｹﾃ ｸﾀﾞｻｲ...."
110 DIM A$(20).HI(2)
120 A$(0)="                    o   ooo ooo ooo o  o o   o oo  o o           "
130 A$(1)="                    o o  ooo   o o   o o o o  o   o    o         "
140 A$(2)="                     o  o o  oo  o   o o  o o  o o o             "
150 A$(3)="                    oo o oo o oo o oo ooo oo o o  o oo           "
160 A$(4)="                    o o oo o oo   o oo  o o o oo  o o            "
170 A$(5)="                        o o o  o o o  o  o o  o  o o             "
180 A$(6)="                    o  o o o  o o  o   o oo   o o o o            "
190 A$(7)="                     o  oo   o o o o o   o o  o oo  o            "
200 A$(8)="                     o o  o  o  o o o  o o   o o o  o            "
210 A$(9)="                     oo o  oo o  oo o o o  o  o  o o o           "
220 A$(10)="                     o o o o o o o  o o o oo o o o o  o         "
230 A$(11)="                       o ooo  o o  o o   o  oo o  oo o          "
240 A$(12)="                       o  o  o  o  o  o  o  o  o  o  o          "
250 A$(13)="                       ooo ooo ooo  ooo o  oo   ooo  o          "
260 A$(14)="                     o o o  o   o    o     o   o  o oo o        "
270 A$(15)="                     o  o  o o o  o   o    o  ooo o  o          "
280 A$(16)="                     o o  o   o  o o ooo o  o  oo oo            "
290 A$(17)="                      o o  o o o  o o o  o o  o o o   o         "
300 A$(18)="                     o  o  o    ooo   o o o  o  o  o  o         "
310 A$(19)="                     o o  o   o    ooo   o    o   o  o o        "
320 PRINT "   Speed    High:(A) Low:(B)  ?";
330 T$=INKEY$:IFT$=""THEN330
340 IFT$="A"ORT$="a"THENW=1:U=0:L$="(H)"ELSEIFT$="B"ORT$="b"THENW=20:U=1:L$="(L)
"ELSE330
350 PRINT CHR$(12):
360 LOCATE51:PRINT "[                    ]";
370 SC=-10:MS=3:P=1:PL=68
380 LOCATE2:PRINT "Hi·Score"::LOCATE41:PRINTL$;HI(U);
390 LOCATE30:PRINT "Score ";
400 LOCATE70:PRINT CHR$(&HE0);" ";CHR$(&HE0);
410 SC=SC+10:IFSC=50ANDP=1THENBEEP24,1:P=0:MS=MS+1:LOCATE74:PRINT CHR$(&HE0);
420 V=INT(RND(1)*20):LOCATE35:PRINT SC;
430 FORI=1TO50:X$=INKEY$:IFX$<>""THENGOSUB480
440 LOCATE52:PRINT MID$(A$(V).I.15);
450 LOCATE57:PRINT CHR$(&HE0)::IFMID$(A$(V).I+5.1)="o"THEN510
460 FORK=1TOW:NEXT
470 NEXT:GOTO 410
480 IFVAL(X$)>3THENRETURN
490 LOCATE57:PRINT " "::LOCATE17:PRINT CHR$(&HE1);
500 I=I+VAL(X$):FORL=0TO20:NEXT:LOCATE17:PRINT " "::RETURN
510 LOCATE57:PRINT "x"::LOCATE14:PRINTCHR$(&HE2);"ｷﾞｬｯ!/";
520 BEEP1.2:MS=MS-1:PL=PL+2:LOCATE PL:PRINT " ";
530 FORK=0TO100:NEXT:LOCATE14:PRINT "         ";
540 IFMS<>0THENSC=SC-10:GOTO 410
550 IFHI(U)<SCTHENHI(U)=SC:LOCATE44:PRINT HI(U)::GOSUB580
560 BEEP8.4:LOCATE14:PRINT "Game Over..";
570 FORI=0TO200:NEXT:LOCATE52:PRINT "Hit Return Key.":GOTO 120
580 LOCATE52:PRINT "               ";
590 FORI=1TO5:LOCATE14:PRINT "               "::LOCATE59:PRINT CHR$(&HE0);
600 FORJ=0TO50:NEXT
610 LOCATE59:PRINT CHR$(&HE1)::LOCATE14:PRINT CHR$(&HE2);" ﾊﾞﾝｻﾞｲ! /";
620 BEEP24.1:FORJ=0TO50:NEXT:NEXT
630 FORI=0TO100:NEXT:RETURN
640 DATA 20.15.2
```

★影さんだめじゃないか!!自分のコンサートの日時を忘れるなんて!!（神奈川県横浜市・**永野正明13才**）……【**影**：モグモグ，コンサートなんてあるわけないだろ，夕めしにアンパンしか食えないのに。まったく！**編**：……。】

実用プログラム・コーナー



本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr. D が批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

応募される方は，以下のきまりを守ってください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

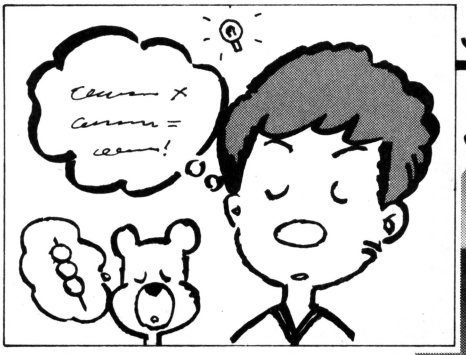
内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。



JR-100用

3桁見取り暗算プログラム

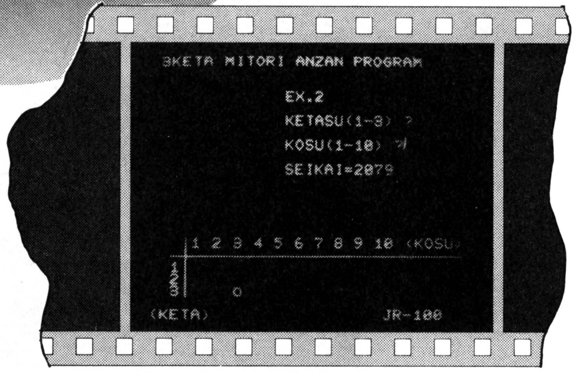
大道　靖人

昔「暗算教室」というのがありました。1か月もするとみんな上達していきます。BUT，顔が良いためか，僕は全然上達しません。だからいっつも筆算で答を出していました。まもなく通うのをやめましたが，一体あの暗算教室は何だったんでしょう？…というわけでプログラムを組んでみました。これなら，能力にあわせて学べるので効果抜群でしょう？

プログラムについて

RUNするとタイトルが出て，まず桁数を聞いてくるので1～3の数（桁）を入れましょう。その後，個数を聞いてきます。能力にあわせて1～10までの数を入れます。後は問題が出されて解くだけです。

特色はやはり，チェック欄を作ったことでしょう。



《写真1》実行画面

何といってもアイデアがかんじん!?

なお，個数1の欄は影さん用に特別に設けました。

◎一言！　谷　繁伸君！1000円かえせ！

3桁見取暗算のプログラム・リスト

```
10 CLS:PRINT:PRINT" 3KETA MITORI ANZAN PROGRAM"
20 DIML(10):I=0:LOCATE22,23:PRINT"JR-100"
30 LOCATE18,2:PRINT"1":PRINT"  2":PRINT"  3":PRINT:PRINT"(KETA)"
40 LOCATE16,4:PRINT"1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (KOSU)"
50 FORT=2TO30:LOCATE17,T:PRINT"-";:NEXT
60 FORT=16TO20:LOCATET,3:PRINT"|";:NEXT
70 LOCATE17,3:PRINT"+"
80 I=I+1:LOCATE4,13:PRINT"EX.";I
90 N=1:Q=0
100 LOCATE6,13:INPUT"KETASU(1-3) ",K
110 IF(K<1)+(K>3)LOCATE6,26:PRINT"      ":GOTO30
120 LOCATE8,13:INPUT"KOSU(1-10) ",C
130 IF(C<1)+(C>10)LOCATE8,25:PRINT"       ":GOTO40
140 FORS=1TOK:N=N*10:NEXT:N=N-1
150 FORA=1TOC
160 L(A)=RND(N)+1:LOCATEA+2,8+(L(A)<10)+(L(A)<100)+(L(A)<1000)
170 PRINTL(A):Q=Q+L(A):NEXT
180 LOCATEA+1,6:PRINT"+)"
190 LOCATEA+2,6:PRINT"--------"
200 LOCATEA+3,3:INPUT"ANS",B
210 IFQ<>B FORT=1TO20:BEEP1:NEXT:BEEP0
220 LOCATE10,20:PRINT"  "
230 LOCATE10,13:PRINT"SEIKAI=";Q
240 IFQ=BLOCATE17+K,2*(C+1):PRINT"O":FORT=1TO10 :BEEP:NEXT
250 FORT=3TO15:LOCATET,0:PRINT"                  ":NEXT
260 LOCATE6,27:PRINT"     "
270 LOCATE8,26:PRINT"     "
280 GOTO80
```


★MZ－2000のにせものが発売されました。MZ－にせー，なんちゃって！（宮城県塩釜市・はやしまさひろ10才）……【編：塩釜といえば笹かまぼこですね！影：なにそれ？編：かまぼこ知らないの？ボカッ!!影：頭でこぼこ!!】



PC-6001/mkII/6601用

歴史

清水　秀明

初めに

「パソコンは，ゲームだけじゃないんだぞ」と，このプログラムを見せて君のお母さんにいってやってください。

使いかた

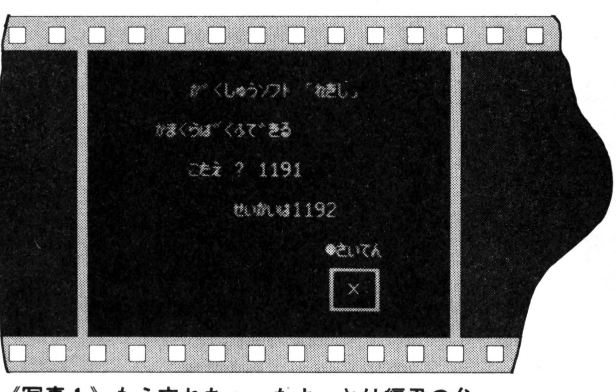
パソコンが歴史上とても重要なことがらをいいますので，その年号をＩＮＰＵＴしてください。あたったら〝さいてん〟のところに○がでて，ちがったら×がでます。全部おわると，いくつあたったかわかります。これで社会の成績アップはまちがいなし！……かな？

プログラム

ＤＡＴＡは自由にふやせますので，ふやしてみてください。

●参考にしたもの

ベーマガ10月号の「英単語」



《写真１》もう忘れちゃったよーとは編君の弁

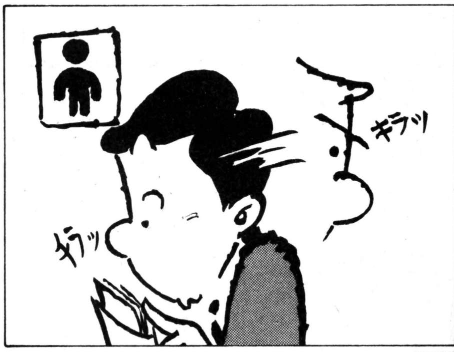
《第１表》変数表

A＄	問題
B＄	解答
V＄	入力

歴史のプログラム・リスト

```
5 CLS:COLOR1,1,1:CONSOLE0,16,0,0
:T=0
7 LINE(0*2*4,0*3*4)-(31*2*4+4,15
*3*4+8),3,B:A=0
8 LOCATE20,9:PRINT"●さいてん
9 LOCATE20,10:PRINT "┌──┐
10 LOCATE20,11:PRINT "│  │
11 LOCATE20,12:PRINT "└──┘
14 LOCATE8,1:PRINT"がくしゅうソフト 「れき
し」"
15 FORO=0TO300
20 FORI=0TO400:NEXT:READA$,B$
22 LOCATE22,11:PRINT" "
30 IFA$="QQQ"THEN300
32 LOCATE5,3:PRINT"
                  "
33 LOCATE5,3:PRINTA$:A=A+1
34 LOCATE8,5:PRINT"
          ":LOCATE12,7:PRINT"
      "
35 LOCATE8,5:INPUT"こたえ ";V$
40 IFB$=V$THEN120
41 PLAY"n1"
42 LOCATE22,11:PRINT "×"
43 LOCATE12,7:PRINT"せいかいは";B$
50 DATA たいかのかいしん,645,かまくらばくふできる,1192,むろまちばくふできる,1338
51 DATA おうにんのらん,1467,ひでよしぜんこくとういつ,1580,せきがはらのたたかい,1600
52 DATA えどばくふできる,1603,さこくかんせい,1639,せいきょうとかくめい,1642,めいよかくめい,1688
53 DATA きょうほうのかいかく,1716,アメリカどくりつせんそう,1775,かんせいのかいかく,1787
54 DATA フランスかくめい,1789,てんぽうのかいかく,1841,ペリーらいにち,1853
55 DATA だいにっぽんていこくけんぽう はいふ,1889,日しんせんそう,1894,日ろせんそう,1904
56 DATA だい1じせかい大せん,1914,ふつうせんきょせい,1925,せかいきょうこう,1929
57 DATA まんしゅうじへん,1931,日中せんそう,1937,だい2じせかい大せん,1939
58 DATA たいへいようせんそう,1941,こくさいれんごうはっそく,1945,日ほんこくけんぽうのこうふ,1946
59 DATA サンフランシスコへいわじょうやく,1951,日べいあんぽじょうやく,1951
109 DATAQQQ,QQQ
110 NEXT
120 PRINT CHR$(7):LOCATE22,11:PRINT"○":T=T+1
150 GOTO 20
300 FORC=0TO300:NEXT:CLS
310 LOCATE4,4:PRINT "きみは";A"もんちゅう";T"もんあたりました。"
320 LOCATE0,14:END
330 :
500 REM ①①①①①①①①①①①①①①①①①①①①①①①①①
505 REM ①                                       ①
510 REM ①    がくしゅうソフト 「れきし」         ①
515 REM ①                                       ①
520 REM ①    HIDEAKI SHIMIZU                    ①
525 REM ①                                       ①
530 REM ①①①①①①①①①①①①①①①①①①①①①①①①①
```

★ＪＲの反転文字のことを斑点文字だと思っていた。（大阪市・**田村尚之12才**）……【**影**：反転→斑点→はんてんな？**編集長**：バカなこと言ってないでプログラム・チェックしなさい!!**影**：は〜い！→歯〜痛！→帰る〜！】



MZ-700(Hu-BASIC)用

簡易給与計算

マース

はじめに

比較的小規模の企業で，利用できるような給与計算ソフトを，制作してみました。

操作について

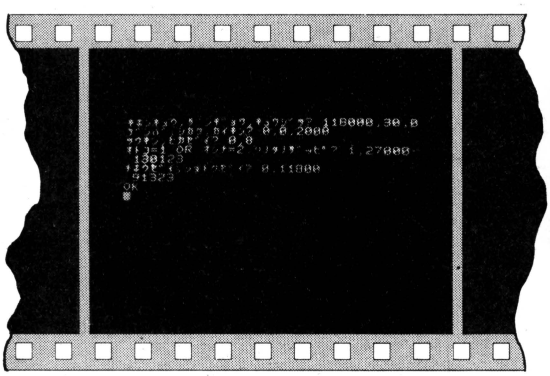
まずデモがあり，続いてメイン・プログラムが始まります。指示に従って数値をつぎつぎに入力してください。数値と数値の間には，必らずカンマを打ってください。

残業時間と休日出勤の時間数は，おのおの時間数を，男性か女性かは1か2で，他は金額をインプットします。また所得税は，前の行にプリントされる差引控除後の給与額をもとに，所得税表で調べます。最後に，差引支給額がプリントされます。

プログラムについて

このプログラムは，基本的に社会保険法にそって作られています。会社によっては，一部項目の増減があるでしょうが，大きな違いではないと思います。

例えば，その他の雑費がある会社では旅行積み立て金であり，他の会社ではないということですが，場合に応じて変数名または項目を一部変えればよいでしょう。



《写真1》実行画面

移植・改造について

移植は，COLOR命令を取り除けばＳＰ－5030やＳ－ＢＡＳＩＣ（ＭＺ80Ｋ／Ｃ1200）にも使えます。また，簡単な命令のみで作られていますので，ＰＣシ

《第1表》変数表

A	基本給
B	時間外手当
B(1)	現場手当
B(2)	資格手当
B(3)	皆勤手当
B(4)	休日手当
B(5)	通勤費(交通費)
C	給与総額(A～B(5)までの計)
D	非課税額
E	課税分給与額(A－D)
F	健康保険料
G	厚生保険料及び基本掛金
H	雇用保険料
I	社会保険料計
J	差引控除後の給与額(E－I)
K	所得税
L	地方税
M	雑費
N	税金および一般控除額計
O	差引支給額(J－N＋D)
T	残業時間数
TIME	休日出勤時間数

★気をつけよう。暗い夜道とＢＭ編集部！(どちらも影がうろちょろしてる!?)(東京都新宿区・John Iwanf14才)
……【影：帰宅途中の暗がりで女性とばったり会った。女性はキャッ！と――ふざけるな!!(実話です)。】

リーズやFMシリーズにも，移植が容易にできます。

プリンターに出力するプログラムに改造すれば，給与明細書に打ち出すこともできます(変数表参照)。デモは，省略してもかまいません。

最後に

1Kバイト程のプログラムですので，コンピュータを買ったばかりの会社などでは，ちょうどよい実用プログラムになると思います。次回は，金種表のプログラムなどを作ってみようと思っています。

簡易給与計算のプログラム・リスト

```
1 '*******************
3 '*                 *
4 '*  ｶﾝｲ ｷｭｳﾖ ｹｲｻﾝ  *
5 '*                 *
6 '*                 *
7 '*   BY FMS SOFT   *
8 '*                 *
9 '*******************
30 GOSUB 900
78 PRINT"C"
79 INPUT"ｷﾎﾝｷｭｳ,ｻﾞﾝｷﾞｮｳ,ｷｭｳｼﾞﾂ";A,T,TIME
80 INPUT"ｹﾞﾝﾊﾞ,ｼｶｸ,ｶｲｷﾝ";B(1),B(2),B(3)
85 INPUT"ﾂｳｷﾝ,ﾋｶｾﾞｲ";B(5),D
88 INPUT"ｵﾄｺ=1 OR ｵﾝﾅ=2,ｿﾉﾀﾉｻﾞｯﾋﾟ";X,M
98 '
100 B=(A+B(1)+B(2))*T*1.25/200:B(4)=(A+B(1)+B(2))*TIME*1.25/200
105 C=A+B+B(3)+B(4)+B(5)
107 E=C-I
108 H=E*5.5/1000:F=E*85/1000:IF X=1 THEN G=E*106/1000:IF X=2 THEN G=E*91/1000KEY
109 J=E-I:I=G+F+H:PRINT J:INPUT"ﾁﾎｳｾﾞｲ,ｼｮﾄｸｾﾞｲ";L,K
110 N=K+L+M:O=J-N+D:PRINT O:END
900 COLOR 5,0
1000 PRINT"■■■■■
1010 PRINT"  ／￣￣￣￣￣￣￣￣￣￣￣￣／|
1020 PRINT" ／                      ／ |
1030 PRINT"┌──────────────────┐  |
1040 PRINT"|                  |  |
1050 PRINT"|  ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ |  |
1060 PRINT"|                  |  |
1070 PRINT"|  ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ |  |
1080 PRINT"|                  |  |
1090 PRINT"|    ｷｭｳﾖ  ｹｲｻﾝ    |  |
1100 PRINT"|    _             |  |
1110 PRINT"|  ▒|_|▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ |  |
1120 PRINT"|    ￣            |  |
1130 PRINT"|  ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ |  |
1140 PRINT"|                  |  |
1150 PRINT"|  ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ |  |
1160 PRINT"|                  |  |
1170 PRINT"|  ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ |  |
1180 PRINT"|                  |  |
1190 PRINT"|      ┌────┐      | ／
1200 FOR I=1 TO6000:NEXT
1210 RETURN
```


★

★

★ 立入禁止 編集部員の登場を禁じます。(神奈川県茅ヶ崎市・**佐野琢己12才**)……【**編集長**：これをもって新年号の編集作業を終了します。家へ帰っておとそでもー。**編・影**：うそばっか，クリスマスが残ってるじゃん!!】

うわさの新機種 PC-6601とPC-8801MKII NEC

時代はフロッピーに

ＰＣ－6001シリーズに3.5インチ・フロッピーディスク内蔵のＰＣ－6601(143,000円）が加わりました。

１ドライブ(143kb)を内蔵，「日本語ワードプロセッサ」,「表計算ソフト」，ＳＦ作家小松左京氏監修の「アドベンチャー・ゲーム」などハード，ソフト両面で充実した上，ＰＣ－6001，ＰＣ－6001mkII用ソフトウェアとの互換性もあります。



◀NEC PC－6601



▲NEC PC－8801MKII

PC-8801もモデルチェンジ

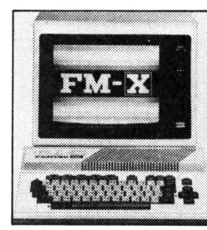
ＰＣ－8801をモデル・チェンジし，機能強化したＰＣ－8801mkIIが発売されました。

ＪＩＳ第１水準の漢字ＲＯＭ標準実装，パソコン・ネットワーク・システムＰＣＮＥＴが可能などの機能を持ち，価格はmodel 10（ミニフロッピーなし）が168,000円，model 20（ミニフロッピー１台）が225,000円，model 30（ミニフロッピー２台）が275,000円となっています。

富士通 FM-7を買ってFM-Xを使う モニタ・キャンペーン

富士通では，新発売のＭＳＸパソコン，ＦＭ－Ｘのモニタキャンペーンを実施中です。期間は，58年11月15日から59年１月31日まで。期間中にＦＭ－７を購入した人に，応募資格があります。モニタ期間は1年間。期間中購入したＦＭ－７に添付されているアンケートハガキに，必要事項とその裏面下部に①「ＦＭ－Ｘ」モニタ応募②本体製造番号を書いて、下記に送ってください。〒105 東京都港区虎ノ門2-3-13（第18森ビル）富士通株式会社 半導体統轄営業部「モニタキャンペーン係」TEL(03)502－0161

しめ切りは59年１月31日（当日消印有効）です。200人にチャンスがありますから，君もＦＭ－７＆Ｘのユーザーになれるかも。



▲富士通 FM－X

おまたせ 当選者発表コーナー

たくさんのご応募ありがとうございました。抽選の結果，つぎのかたに編集部からプレゼントをお送りいたしました。**マクセルカレンダー** 埼玉県・松田孝敏 石川県・木島健二 大阪府・壇 知哉 同・田中俊明 愛知県・杉浦康博 千葉県・三枝 繁 同・藤原敬明 北海道・三島博之 東京都・白髭和彦 宮城県・喜多見圭次 **M5テキスト** 三重県・石田久史 神奈川県・鈴木美江 沖縄県・和瀬善彦 秋田県・吉田博之 高知県・横川善一 （敬称略）

マジメな相談うけます!! コンピュータ110番

情報エネルギー実践研究会では，誰にでも気軽に相談できる〈コンピュータ110番〉（ＴＥＬ 03－431－1110）を開設しました。

このコンピュータ 110番の窓口は，毎日午前９時から午後５時まで（日曜，祭日を除く）で，コンピュータの知識経験豊富な技術者がユーザーの立場に立って機種導入，ソフト作成，技術者対策，ＳＥの将来設計ソフトウェア・パッケージの選びかたについて，無料相談してくれるというものです。

とにかく行ってみる YDKクリスマスビッグフェア

新宿NSビル1Fにあるわが国最大のマイコンショップ「**YDKシステムセンター**」では，12月10日～30日まで，クリスマスビッグフェアを実施しています。

話題のMSXパソコンやPC－6001MKII，8001MKII，PC－9801F，X1，FM－7ほかが特別セット価格で買えるほか，来店者には，マイコン月刊誌購読券などのプレゼントが用意されています。3,000円～5,000円の買いものをするとマイコン月刊誌の引き替えチケットが1冊分，10,000円以上では6冊分です。

また，期間中YDKフォーラムの会員申し込みをすれば，ナショナルテレビデオがあたる抽選にも参加できます。**通信販売のお申し込み，ビッグフェアのお問い合わせは、**

〒160 東京都新宿区西新宿2－4 新宿NSビル1F
YDKシステムセンター ☎03－342－2441

MSXパソコン －新発売－ キヤノンV-10

MSX対応の「**キヤノンV－10**」が，12月10日新発売になります。

おもな仕様は，ROM32KB，RAM16KB，カートリッジスロット2個，プリンタインタフェース，家庭用テレビが使用できるRF出力などで，価格は54,800円です。

また，欧文ワードプロセッシングシステム「**キヤノンVP－2000**」も，1月に新登場します。

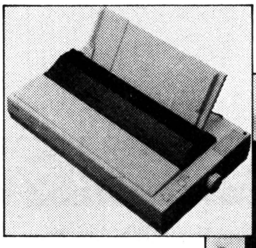


▲キヤノン V-10

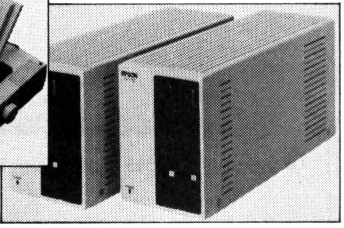
エプソンの周辺機器 フロッピーディスク＆漢字プリンター

エプソンよりフロッピーディスク**TF－10**シリーズと，漢字プリンタ**VP－130K**が発売されます。

TF－10シリーズにはPC，FM，MZ，FP用などがあり，価格はデュアルタイプで122,800円から129,800円までとなっています。また，**VP－130K**（本体：290,000円）は高印字品質（普通文字200CPS，漢字45CPS），高分解能を実現しています。



◀EPSON 漢字プリンタ VP-130K



▶TF-10シリーズ

大阪のみなさんに 2つのフェアのお知らせ

12月19日～21日の3日間，大阪の心斎橋プラザビル東館1・2Fで富士通(株)主催の「**'83大阪パソコンFMまつり**」が開催されます。時間は，19日が午後2時から午後7時30分，20・21日は午前10時からです。FM－7パックマン，MSXパックマン，マッピーも電波新聞社のブースで見られます。スーパーソフトマガジンで身につけたテクニックを試したい人は地下鉄御堂筋線心斎橋駅下車すぐのところですから，どんどん来てください。

また同月20日，21日には，天満橋の大阪マーチャン・ダイズマートビル2FでNEC日本電気グループ主催「**NECパソコンフェア'83大阪**」が開かれます。時間は午前10時から午後7時。電波新聞では，東京の同フェアで大人気のPC－6001・6001mkII・6601用タイニーゼビウスをはじめ，ディグダグ，パックマン，ギャラクシアンのゲーム大会も開く予定です。場所は地下鉄堺筋線天満橋駅下車すぐのビル。両方ともベーマガ読者なら見のがせないフェアですよ!!

★キヤノン販売株式会社計算機営業部 〒108 東京都港区三田3－11－28 マイコンベーシック係

Basic Magazine Hot Information

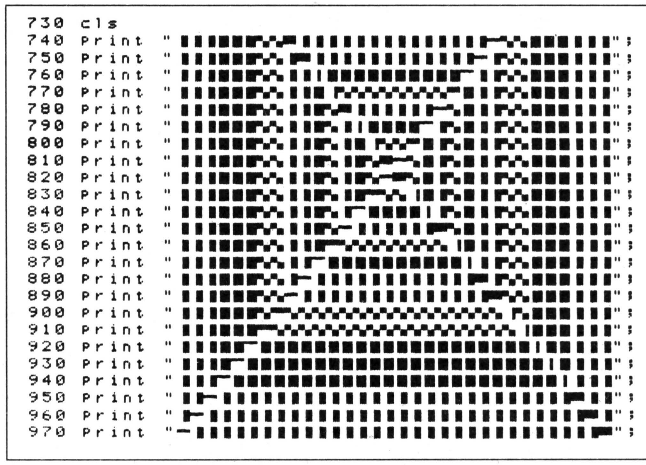
で・ば・ぐ

今月も“ばぐ”のお知らせをしなくてはなりません。

★12月号P.89M－5（BASIC－G）用「クラッシュ・ロード」で，背景のキャラクタが間違っていました。740行から970行までのキャラクタを，右のリストのように変えてください。

★12月号P.136ぴゅう太用「TRAPIX」で810行シキS1＝①×32……をS1＝①×32……に変えてください。

読者のみなさん，そしてソフトウェア・ケンネルさんとトモダンゴさん，ごめんなさい!!



★パソコン・メーカーカタログ請求先住所一覧★

- **シャープ**：〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22「マイコンBASIC」係
- **ソード**：〒104 東京都中央区八重洲2－7－12京橋K－1ビル……………………「マイコンBASIC」係
- **シャープビジネス**：〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 販推部……………………「マイコンBASIC」係
- **日本電気**：〒108 東京都港区芝5－29－11（日本電気住生ビル）パソコン事業部…「マイコンBASIC」係
- **日立家電**：〒105 東京都港区西新橋2－15－12（日立愛宕別館）……………………「マイコンBASIC」係
- **富士通**：〒105 東京都港区虎ノ門2－3－13 半導体統轄営業部……………………「マイコンBASIC」係
- **E.S.Dラボラトリ**：〒113 東京都文京区湯島4－1－11 南山堂ビル3F……………「マイコンBASIC」係
- **コモドールジャパン**：〒105 東京都港区浜松 1-1-11 住友東新橋ビル……………「マイコンBASIC」係
- **タンディラジオシャック**：〒182 東京都調布市多摩川1－44－1 ……………………「マイコンBASIC」係
- **東京芝浦電気**：〒105 東京都港区虎ノ門1－26－5（第17森ビル）OA事業部………「マイコンBASIC」係
- **松下通信工業**：〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町600 ……………………「マイコンBASIC」係
- **三井物産電子販売㈱**：〒105 東京都港区西新橋2－11－5……………………「マイコンBASIC」係
- **三洋電機特機情報機器事業部OA企画課**：〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25業務課「マイコンBASIC」係
- **カシオ**：〒160 東京都新宿区西新宿2－6 新宿住友ビル……………………「マイコンBASIC」係
- **EPSON**：〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80 ……………………「マイコンBASIC」係
- **トミーパソコン事業部**：〒124 東京都葛飾区立石7－9－10……………………「マイコンBASIC」係
- **日立マクセル**：〒104 東京都中央区銀座3－3－1 ……………………「マイコンBASIC」係
- **ソニー**：〒142 東京都品川区北品川6－7－35MC営業部……………………「マイコンBASIC」係
- **三菱電機**：〒100 東京都千代田区丸の内2-2-3 パーソナルコンピュータ部…………「マイコンBASIC」係
- **セガ**：〒144 東京都大田区羽田1－2－12「マイコンBASIC」係
- **バンダイ**：〒111 東京都台東区駒形1－4－8 第5ビル ……………………「マイコンBASIC」係

■メーカー別主要機種名

- **シャープ**：MZ－80B／MZ－2000／MZ－1200／MZ－700／PC－1500／PC－1211／PC－5000／MZ－2200／MZ－5500（ポケコン：シャープビジネス担当）
- **日本電気**：PC－6001／PC－8001mkII／PC－8801／PC－2000／PC－9800／PC－8200／PC－6001mkII
- **日立家電**：MB－6890（レベルIII）／MB－6885（ベーシックマスタ・ジュニア）／マーク5
- **富士通**：FM－7/8
- **コモドール・ジャパン**：VIC-1001/MAX MACHINE/コモドール64
- **タンディラジオシャック**：TRS－80
- **東芝**パソピア（PA－7010/7012）／パソピアミニ／パソピア5/7
- **松下通信工業**：JR－100／JR－200／JR－300
- **三井物産**：ZX－81
- **カシオ**：FX-9000P／FX-702P／FX-602P／FX-502P FP-1000／PB-100／FP-200
- **三洋電機**：PHC-10／PHC-20／PHC-8000／MBC-55／PHC-25
- **EPSON**：HC－20
- **トミー**：ぴゅう太
- **ソード**：M－5
- **ソニー**：SMC－70／SMC－777
- **セガ**：SC－3000
- **三菱電機**：MULTI 16／MULTI 8
- **バンダイ**：GUNDAM

北海道ショップ・ガイド⑥



北海道には，オリジナル・ソフトを開発・販売しているマイコン・ショップが数多くある。どこも，親切なスタッフが質問や疑問に応えてくれる。

今回は，マイコン入門者からベテランまでが，納得して訪れるショップを紹介しまーす!!

移転のお知らせ

ビデコム中央店は，このほど南三条の店舗を閉店し，安売王8(エイト)新道店（札幌市東区丘珠　水上勇社長）内に売り場を移転いたしました。

新設の売り場は，新道店の電気売り場(231平方メートル）に「パソコン・コーナー」として生まれ変わります。「今後は，新しい商品を他店よりも安く提供」のモットーで頑張らせていただきます。

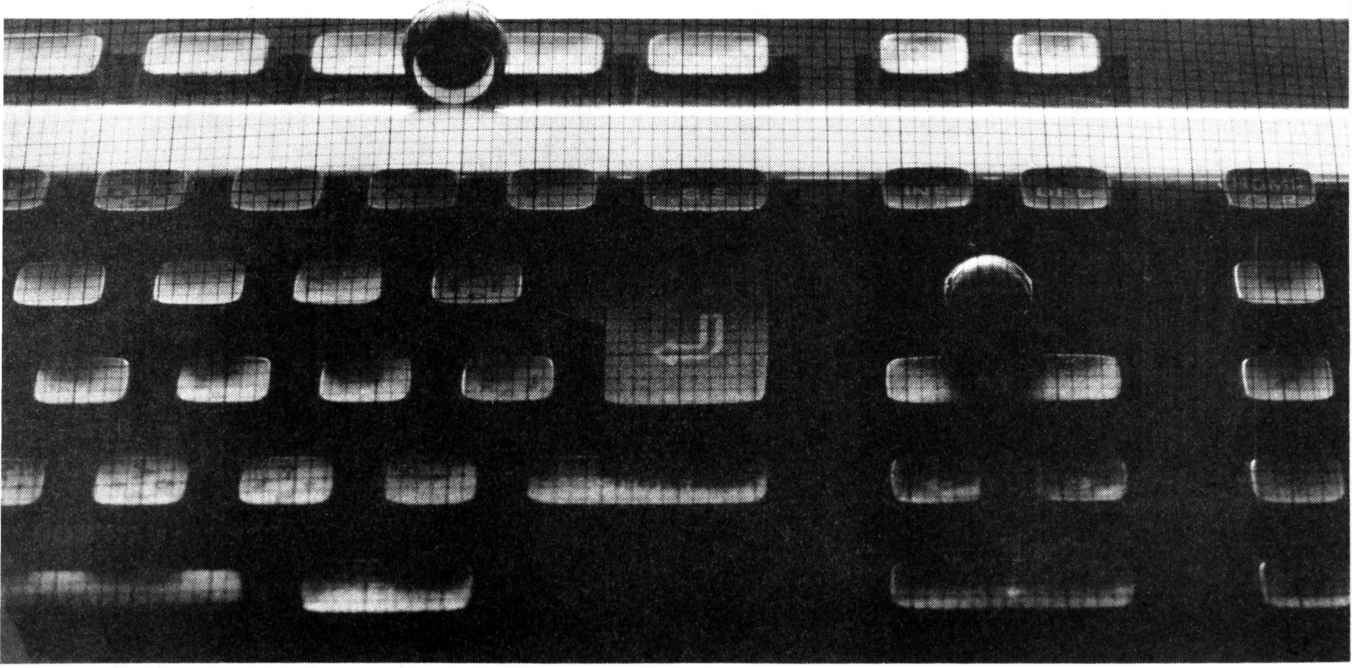
○新住所：札幌市東区丘珠453　☎011-782-3291

HDSパソコンランド愛国がオープン!!



北海道データーサービスが，９月にオープンした「HDSパソコンランド帯広」に続き，11月12日には「HDSパソコンランド愛国」をオープンしました。住所は，釧路市愛国東３丁目７番13号　TEL0154(36)4484です。営業時間は，午前10より午後８時まで。定休日は，火曜日です。この後も，12月には北見店がオープンの予定です。「HDSパソコンランド愛国」の奥田店長は，「地域の人にパソコンショップの良さを知ってもらえるよう，気軽に入れる店作りで，お客様をお待ちしています」と語っています。店内にはシャープ，NEC，富士通，東芝，日立，バンダイなどのパソコンを取り揃え，話題のMSXパソコンも取り扱ってます。

ビデオは教えてくれる。



ついに登場！ パソコンの基本的な用語や操作法が、見て楽しく覚えられる、ビデオ・パソコン教室。これさえあれば、パソコンは誰にでも使いこなせる！

わかりやすいパソコン

キーボード操作法 (1)(2)

全2巻・各カラー25分/￥6,900

監修：桐生直幹 ㈱日本電気文化センター

(1) NF-3013

①パソコンを買ったら
②機器の設置と接続
③パソコンと友達
④キーボード操作の基本
⑤文字キーの使い方
⑥誤りやすいキーと特殊なキー

(2) NF-3014

レッスン1　文字キーの使い方
レッスン2　四則計算
レッスン3　ベーシック言語
レッスン4　プログラムの実行

マイコンの上達法は、まず“しくみ”を知ることだ。親切説明、命題等をまじえて、マイコンを自在に使いこなす基本が、がっちりマスターできる！

マイコンの世界(1)(2)(3)

全3巻・各カラー30分/￥6,900

(1) NF-3010　わかりやすいマイコンのしくみ

マイコンとは何かに始まり、初めてマイコンに触れる人にもわかりやすく操作手順を解説。

(2) NF-3011　まずBASICから始めよう

操作の基本からBASICまで、例題をまじえて解説。使っている気分で覚えられる。

(3) NF-3012　目で見るプログラムのしくみ

操作する上で、プログラムのしくみや知っておくと大変便利という基本を網羅。



当社製品には、海賊版防止の為
マークを入れたテープを使用しています。
粗悪な海賊版に御注意下さい。

●お求めは、全国有名電気店、レコード店、及びビデオ専門店へ。
ご購入、お問合せは
下記までどうぞ。

RAINBOW VIDEO PACK

発売元：日本ビデオ映像株式会社

本社/〒104東京都中央区京橋1-14-4東信ビル・2F
TEL(03)563-0411
関西支社/〒532大阪市淀川区西中島5-12-10
新大阪ローズビル807号　TEL(06)308-2070
中部営業所/TEL(052)931-1143
甲信越営業所/TEL(0263)36-7034
東北営業所/TEL(0222)24-4801

あなたのパソコンを
うつくしくよそおう

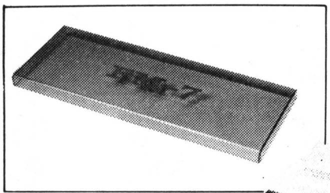
SOFTOP

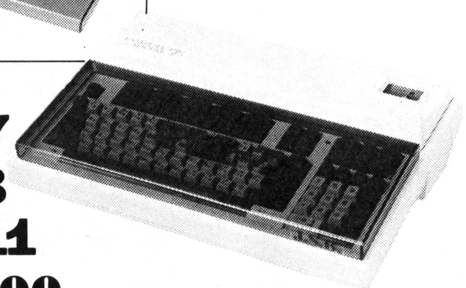
キーボードカバー

- ●美しくキーボードをカバーします
- ●デモ中に他の人の手が触れるのを
ガードします
- ●アクリル製

富士通パソコン用

●カラー：ブラウンスモーク





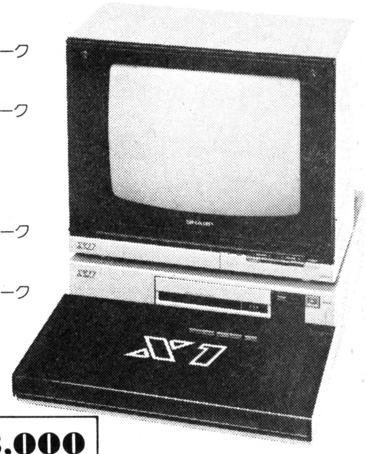
FM-7
FM-8
FM-11

(各) ¥3,800

シャープ用

	(カラー)
X1	無色 ブラウンスモーク
X1-D	無色 ブラウンスモーク
X1-C	無色
MZ-2200	ブラウンスモーク
MZ-700	ブラウンスモーク

(各) ¥3,800



マイコンカバー(布製)
MZ-2000、MZ-80B用
も取扱っています。
●カラー：エンジ・紺 ¥3,000

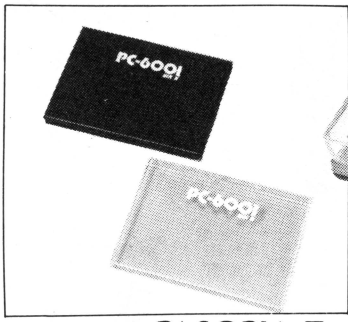
マイコンとキーボードカバーはおともだち。
マイコン買ったらキーボードカバーも買おう

PC-9801
PC-8801
PC-8001
PC-8001 MK II
PC-6001
PC-6001 MK II

(各) ¥3,800

イニシャルプレゼント

キーボードカバーお買いあげの方にもれなくイニシャルシートをプレゼントいたします



NECパソコン用

●カラー：ブラウンスモーク
(PC-6001MK IIは、ブラウンスモークの他に無色もあります。)



写真は透明の
カバーをかけたものです

(東芝) PASOPIA 7　(日立)ベーシックマスターL3用(M2.M5)もあります。(各) ¥3,800

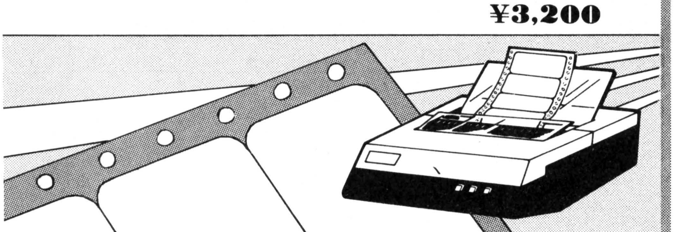
マイコン用

宛名 タックシール

(型番 TC-10)

- ●4インチ幅トラクタフィード用紙
- ●1ケース・1ロール500枚入×2コ入
- ●シールサイズ(タテ)38㎜×(ヨコ)86㎜

¥3,200



キーボードカバー

12月15日 新発売

MSX用
- ナショナル CF2000用
- SONY HB-55用
- 富士通 FM-X用
- 東芝 HX-10D用

セガ SC-3000用

●カラー：無色 (各) ¥3,800

■お求めは……　　(商品送料はサービスいたします)
全国パソコンショップまたは直接右記へお申し込みください。
- ● 現金書留でご注文の場合は商品名、住所、氏名、電話番号をはっきり書いてお送りください。
- ● 銀行振込みでご注文の場合は商品名、住所、氏名、電話番号をハガキまたは電話でご連絡ください。

ソフトップ

改良のため予告なしに仕様が変わることがあります。あらかじめ御了承ください。

総発売元 エイト電気株式会社
〒110 東京都台東区上野5-3-4 ☎03-831-5632(代)
振込銀行：北陸銀行 上野支店 (普)No4032110

西日本発売元 三栄電子株式会社
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-2 ☎06-643-3833(代)
振込銀行：三和銀行 恵美須支店 (普)No189879

全国どこでも
通信下取販売・買取

各社新製品特価セール中！



クレジットOK！
（月々3.000円から）

TOKYO
在庫
03(994)5744
日本一
日本マイコン流通センター

★ワープロ高価下取・買取
★中古ワープロ在庫あり

人気機種から周辺機器まですべてがそろう！

《特価中古マイコン在庫一例》

メーカー	機種名	特価(円)	メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC9801 本体	158,000	シャープ	PC-1500 ポケコン	29,800
〃	PC8801 本体	128,000	〃	CE-150 ポケコンカラープリンタ	28,000
〃	PC8001MKII	89,000	〃	MZ-80DUカラーディスプレイ	78,000
〃	PC8001 本体(32K)	58,000	日立	MB6885Jr 本体	29,000
〃	PC6001 本体	34,000	〃	ベーシックマスターレベル2	24,000
〃	PC6001MKII(新品同様)	62,800	〃	ベーシックマスターレベル3 M2・M5	77,000
〃	PC8201（新品同様）	96,800	富士通	FM-7 本体	89,000
〃	PC6021	29,800	〃	FM-8	78,000
〃	PC2001	39,800	ナショナル	JR100(TVアダプタ・ソフト2本付)	29,800
〃	NM9200RO136桁（新品同様）	218,000	〃	JR-200	46,000
各社	中解像度ディスプレー	39,000〜	アップル	アップルII, PLUS, J-PLUS	150,000〜
〃	高解像度ディスプレー	55,000〜	〃	アップルディスクII	98,000
〃	グリーンディスプレー	19,000	コモドール	V1C1001専用レコーダ付	32,000
シャープ	CZ-800C 本体	99,800	EPSON	MP80IIIFT	79,000
〃	MZ-2000 本体	108,000	〃	FP-100（新品同様）	138,000
〃	MZ-1200 本体	59,000	〃	FP-80プリンタ（新品同様）	104,000
〃	MZ-80B 本体	88,000	カシオ	FP1100（新品同様）	58,000
〃	MZ-80 K2E/C 本体	39,000	トミー	ぴゅう太（新品同様）	29,800
〃	MZ-700シリーズ	39,800〜	精工舎	GP-700M-550E	69,800〜
			各社	フロッピーディスク(PC用・他)	56,000〜

★その他の商品在庫も豊富にあります

★社員・アルバイト募集中（男・女）

全国ネットで、あなたのマイコンを
高価下取・買取
中古マイコン
中古マイコン展示中

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

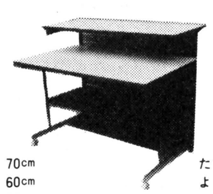
- 下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- 売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

格安 パソコンデスク入荷

特価￥29,800　　特価￥42,000



たて 70cm
よこ 60cm
高さ 70cm
（本台まで）



たて 70
よこ 120
高さ 70
（本台まで

キャスター付
★全機種対応

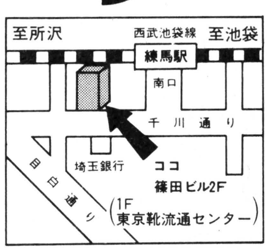
★移動も簡単
★強度抜群

マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

☎03(994)5744
（ココヨ ココナラヨシ）

日本マイコン流通センター

〒176東京都練馬区練馬1-6-3篠田ビル2F☎03(994)5744



キリトリセン

《資料請求申込書》 昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒		TEL		
購入予定日	年　月	職業		年令		購入方法	現金・クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この資料請求申込書に必要事項をご記入の上、今すぐお送り下さい。至急、資料と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。Ⓑ

信用第一 JUSCO CVA COMPUTER VISUAL AUDIO マイコン通信販売 低金利・低価格

※その他いろいろの御支払い方法がございますのでご相談下さい ※1回目のお支払は若干の端数金額がプラスされます

MSX

マイクロソフト社と㈱アスキーが提案した互換性を持ったホームパーソナルコンピュータシステムであり、国内外15社の賛同を得て低価格帯コンピュータの仕様標準。ホビー用からスモールビジネス程度までカバーしている。

SONY HB-55 遊びのアイドルのヒットビット ￥54,800
●支払例 15回支払 初回4,641円 2回目以降3,400円

ナショナル CF-2000 ダブルスロット拡張自在 ￥54,800
●支払例 15回支払 初回3,706円 2回目以降3,600円

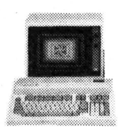
東芝 HX-10D 16KバイトRAMを標準装備 ￥65,800
●支払例 15回支払 初回4,772円 2回目以降4,300円

〃 HX-10S ワープロとしてすぐ使える ￥55,800
●支払例 15回支払 初回4,229円 2回目以降3,500円

三洋 MPC-10 本体付属のライトペンタッチが魅力 ￥74,800
●支払例 20回支払 初回5,050円 2回目以降3,600円

日立 HB-H1 ￥62,800
●支払例 15回支払 初回4,608円 2回目以降4,100円

富士通 FM-7



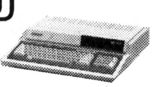
①FM-7(本体) …… 126,000円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々 3,000円 ㋭2万×3回

②FM-7(本体) …… 126,000円
NH-14DD(ニデコ14インチカラー) …… 69,800円
MR11(サンヨーデータレコーダ) …… 12,800円
カラーCRTケーブル …… 1,800円
合計価格 210,400円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々 5,200円 ㋭3万×3回
●48回均等支払例 月々 4,600円

SHARP アクティブタイプ パソコンテレビ X1C

① X-1本体にグラフィックRAMをつけて
CZ-801C(本体) …… 119,800円
CZ-801D(14インチディスプレイテレビ) …… 99,800円
合計価格 219,600円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々 6,000円 ㋭3万×3回
●48回均等支払例 月々 5,100円

SHARP MZ-2200



①MZ-2200(本体) …… 128,000円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々 3,000円 ㋭2万×3回

②MZ-2200(本体) …… 128,000円
MZ1D15 (14インチカラーモニター) …… 72,000円
MZ-IT02(データレコーダー) …… 19,800円
カラーCRTケーブル …… 1,800円
合計価格 221,600円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々 60,000円 ㋭3万×3回
●48回均等支払例 月々 5,100円

NEC PC-6601

①PC-6601(本体) …… 143,000円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々 4,100円 ㋭2万×3回

②PC-6601(本体) …… 143,000円
PC-60M43(14インチ15色ディスプレイ) …… 65,800円
合計価格 208,800円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々 5,700円 ㋭3万×3回
●48回均等支払例

③PC-6601(本体) …… 143,000円
PC-60M43(14インチ15色ディスプレイ) …… 65,800円
PC-PR401(サーマルプリンタ) …… 39,800円
合計価格 248,600円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々 6,900円 ㋭3,5万×3回
●48回均等支払例 月々 5,900円

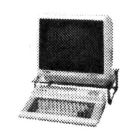
NEC PC-8801mkII

①PC-8801mkII(本体) …… 275,000円
PC-KD551(14インチカラーディスプレイ) …… 118,000円
合計価格 393,000円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々 11,000円 ㋭5,5万×3回
●48回均等支払例 月々 9,300円

②PC-8801mkIIモデル20(本体) …… 225,000円
PC-KD551(14インチカラーディスプレイ) …… 118,000円
合計価格 343,000円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々 10,100円 ㋭4,5万×3回
●48回均等支払例 月々 8,100円

③PC-8801mkIIモデル10(本体) …… 168,000円
PC-KD551(14インチカラーディスプレイ) …… 118,000円
合計価格 286,000円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々 8,000円 ㋭4万×3回
●48回均等支払例 月々 6,700円

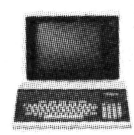
NEC PC-6001mkII



①PC-6001mkII …… 84,800円
●20回支払例 月々 4,000円

②PC-6001mkII(本体) …… 84,800円
PC-60M43(M)(15色カラーCRT・14インチ) …… 65,800円
CS-665(フェアメイトデータレコーダー) …… 20,600円
・さらにソフト3本サービス
合計価格 171,200円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々 5,200円 ㋭2万×3回
●48回均等支払例 月々 3,900円

NEC PC-8001mkII



①PC-8001mkII(本体) …… 123,000円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々 3,800円 ㋭1.5万×3回

②PC8001mkII(本体) …… 123,000円
NH-14DD(ニデコ14インチカラーCRT) …… 69,800円
CS665(フェアメイトデータレコーダー) …… 20,600円
カラーCRTケーブル …… 1,800円
・さらにソフト3本サービス
合計価格 215,200円
●20回支払(ボーナス併用)例 月々5,900円 ㋭3万×3回
●48回均等支払例 月々 5,000円

お申し込みは📞コレクトコール〈106番〉で!!

★東京(03) 246-8948(代表)・マイコン ベーシック係 迄

※都内の方はコレクトコールはできません。

信用第一 創業宝暦8年(1785年) 資本金／80億8,210万円 売上高／6,518億円(昭和58年2月期)

ジャスコ株式会社 CVA事業部

〒103 東京都中央区日本橋本町1-14

1. 全国無料配達
2. 低金利クレジット
3. 頭金なしで商品先どり
4. 完全保証
5. 日・祭日も受付可

正月三箇日は休みます。

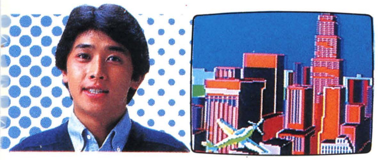
気軽に使える、多機能パソコン。



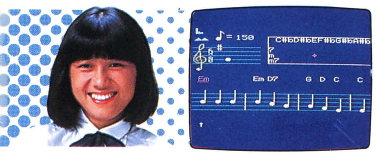
大きな文字で文書作成。
簡単操作の漢字ワープロ。



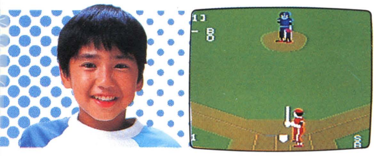
家計簿、献立、カロリー計算。
健康管理も、これで安心。



初心者からマニアまで、
システム拡張ができる、
内容豊富な本格パソコン。



英会話レッスン、音楽づくり、
グラフィックも、これで安心。



よく遊び、よく学ぶ。
豊富なソフトが先生です。



わくわくパソコンフェア

●**実施期間**／昭和58年11月20日(日)～昭和59年1月20日(金)
RX-78(本体)
と
BS-BASICカートリッジ
⇩
フェア実施中お買上げの方に限り
¥59,800

PERSONAL COMPUTER RX-78 GUNDAM

●本体標準価格 **¥59,800**

■驚異の高速3次元グラフィックス
本格的なコンピューター・グラフィックスの世界を広げる、3次元映像機能。独自のオリジナルLSIで驚異の高速処理を実現。

■27色カラー・コーディネーション
1ドット単位で27色の色指定が可能。高度なグラフィック処理に欠かせないプライオリティ機能も備えています。

■待望の高水準漢字ワープロ機能
RX-78の実用性を飛躍的に広げる漢字ワープロ。JIS第一水準(3,418字)の漢字ROMを搭載。文字は、大きく見やすい10文字×8列の配列で表示されます。

■初心者からマニアまでBS-BASIC
スピーディーな処理能力、そしてドットごとに8色の色指定。しかも、3オクターブ、3重和音のプログラミングが可能です。RX-78の実力を示すメモリーは、余裕のRAM30Kバイト、ROM8Kバイト。

■シンセサイザー機能内蔵
「ミュージック・マスター」を使用すれば、画面上の5線譜に音符、休符などを指定して、思いのままに作曲が楽しめます。

■使いやすいオーバーレイ方式
キー操作を簡単にした、本体キーボードにのせる特殊シートのオーバーレイを開発。

株式会社バンダイH.E.D.事業部
東京都港区六本木5-16-3インペリアル六本木アネックス6F 〒106 TEL(03)582-9180(直)

BANDAI

■RX-78のお問合せは／バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381 ●札幌(011)862-2430●仙台(0222)84-9420●新潟(0252)33-6541●名古屋(052)613-3434●大阪(06)942-2647●広島(082)292-6241●福岡(092)622-1741

■RX-78取扱代理店●北海道地区／㈱コンピューターランド北海道☎(011)222-1088●東北地区／明和電器産業㈱☎(0222)94-3221●関東・甲信越地区／㈱ニデコ☎(03)253-0761●中部地区／大江㈱☎(052)851-7251●近畿・四国地区／近畿システムサービス㈱☎(06)644-6625●中国・九州地区／㈱ダイリン☎(06)967-6331

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 特別定価350円(送料70円) 雑誌18361-1